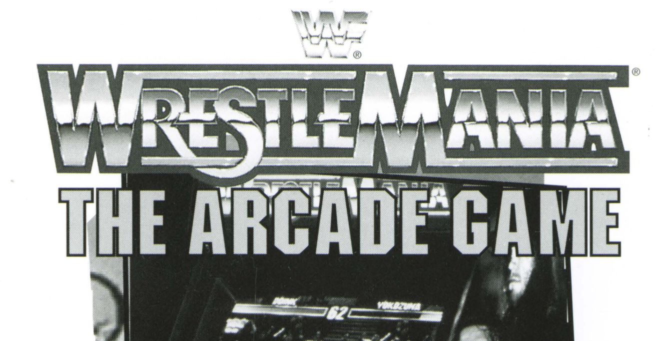
№ 6 blackmArket

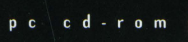
manual



blackmArket









LADIES AND GENTLEMEN-- WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Sure, you've wrestled before. Maybe you've tried competing in the Royal Rumble*. Maybe you've taken the Steel Cage Challenge*. Maybe you've even tried wrestling Raw®!

So?

None of that can possibly prepare you for the wildest, most incredibly action-packed wrestling ever-- WWF WrestleMania*: The Arcade Game!

You can be Shawn Michaels™--and stun your opponent with the spectacular acrobatics of the Frankensteiner™! You can be The Undertaker™--and bury your opponent's chances of victory with the tombstone slam! You can be Yokozuna™--and crush your foe with 568 pounds of banzai splash!

But WWF WrestleMania*: The Arcade Game action goes far beyond even these sensational maneuvers! As Razor Ramon™, you can transform your arm into a razor swipe! As Doink™, you can literally stun your opponent with an electrified joy buzzer!

WWF WrestleMania*: The Arcade Game is all this--and much more! It's two-on-one and three-on-one bouts on the way to the Intercontinental or World Wrestling Federation* titles! It's senses-shattering action that spills out of the ring! It's a host of secret moves and maneuvers that you'll learn only through experience in--and out of--the ring! It's the most amazing wrestling action on the mat or in the air you'll ever experience!

It's WWF WrestleMania*: The Arcade Game--and it's the most spectacularly sensational wrestling challenge the world has ever seen!

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

Supports: 4-button gamepads, 2-button joysticks, Gravis GrIP Adapter; SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, and SoundBlaster AWE32 and 100% compatibles, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq SoundScape, ESS Technology ES688, General MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I & II, and generic Yamaha OPL3-based FM

- 486 SX/25 MHz PC
- 8MB RAM, double speed CD-ROM drive
- 17MB hard disk space for full install (8MB for partial install)
- DOS 5.0 or greater (Windows 95 compatible)
- VGA graphics card
- Gamepad and sound card recommended

PREPARING TO ENTER THE RING

INSTALLATION



Note: WWF WRESTLEMANIA* The Arcade Game cannot be played directly from the CD-ROM, and so must be installed to your hard disk. You must have at least 17 MB free for a FULL installation (8MB for PARTIAL).

1. Turn on your computer. Insert the WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game CD-ROM disc (located in the jewel case in your package) into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. At the DOS prompt (C:\>), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D:\> or E:\>) followed by a colon (:), then press the **ENTER** key.
3. At the D:\> or E:\> prompt, type INSTALL ENTER.
4. The Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game to your hard disk drive. NOTE: You can choose either a FULL or PARTIAL installation by highlighting FULL or PARTIAL with the UP or DOWN arrow key, then pressing **ENTER**.

- Choosing FULL installation will install the entire game directly onto your hard drive. This will give the best game performance, and is recommended. You must have at least 17MB of hard drive space free for a full installation.
- Choosing PARTIAL installation will install only a portion of the game (8 MB) directly onto your hard drive, and access the CD-ROM for the remainder of the program. This saves space on your hard drive, but results in slower loading time.
- To run WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game directory, then type 'WWF' **ENTER** at the 'C:\ACCLAIM\WMANIA>' prompt.

If you experience any difficulty installing WWF WrestleMania*: The Arcade Game, please refer to the Technical Supplement included with your game.

When you see the WWF WrestleMania*: The Arcade Game title screen, you will see on-screen prompts to either start playing (Player 1 press **F1** to begin, Player 2 press **F2**) or to configure your game (press **F3**).

NOTE: You must configure your game to change keyboard and/ or joypad controls before game play. If using a joypad, you MUST choose this option in order to calibrate your joypad for proper game play. This does NOT apply to the Gravis GrIP Adapter, which calibrates your Gravis GrIP joypad automatically.

CONFIGURING YOUR GAME

A: Change Keyboard Map - This option allows you to change the default keys for Player 1 and Player 2. To do so, follow on-screen instructions.

B: Joypad - This option allows you to choose from a selection of pre-set button configurations for 2 Button, 4 Button or Gravis GrIP joypads. To do so, follow on-screen instructions.

C: Joypad Configuration - Your joypad should be configured in order to ensure that the direction controls work properly. To do so, follow on-screen instructions.

D: Set Music Volume - Set game music to the desired volume by using arrows to move the slider between Minimum and Maximum volume levels.

E: Configure Sound - You MUST configure your sound driver to suit your particular sound card. However, YOU MUST EXIT THE GAME TO DO SO. Follow on-screen instructions to configure your sound driver.

F: Default Hardware Setup - This option resets all settings to the defaults.

SETTING OPTIONS
WrestleMania®: The Arcade Game offers several ways to make your wrestling even more thrilling. To set options, press any button. The options screen will pop up. Press **UP** or **DOWN** to highlight an option, and **LEFT** or **RIGHT** to toggle the desired setting. When you're through, highlight **EXIT** to return to the wrestler select screen.

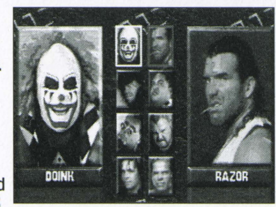
BLOCKING
When set to **ON**, your computer opponents can block blows. Or take the easy way to a victory by choosing **OFF**, disabling their blocking ability.

DIFFICULTY
Set the play difficulty, from Easy all the way to Get real.

CLOCK SPEED
Set how fast the clock will run down, from Very Slow to Very Fast.

BUDDY MODE
In a two-player game, setting Buddy Mode ON will give each player a CPU-controlled "buddy" to help battle your opponent(s).

CHOOSING WRESTLERS
Press **UP** and **DOWN** direction arrows/ keys to move the cursor to your favorite wrestler. Once you've selected a wrestler, press any button/key and join in the merry mayhem of WrestleMania®: The Arcade Game!



If you are playing a two-player game, the computer will, after you've chosen your wrestlers, ask you to choose between a head-to-head bout or a cooperative tag team contest.

If you are playing a one-player game, the computer will choose your opponents automatically. You will also be asked whether you want to compete for the Intercontinental or World Wrestling Federation® title. Make your decision wisely: There are serious challenges awaiting you in each case!

PLAYER CONTROLS AND INPUT DEVICES
WrestleMania® is for up to two players. Player 1 may choose to use either a six-button Gravis GrIP joypad, a four-button Gravis-type joypad, Keyboard 1, or a combination of Keyboard 1 and a two-button joypad. Unless using a second six-button Gravis GrIP joypad, Player 2 is ALWAYS Keyboard 2.

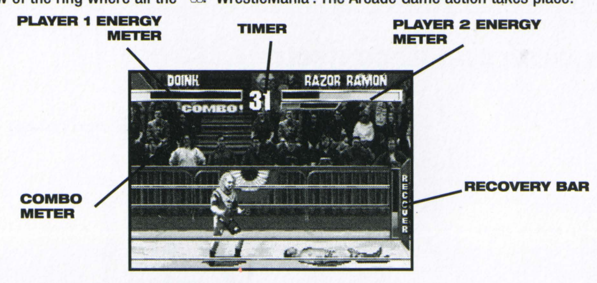
ONE PLAYER GAMES
Intercontinental Title: First, wrestle in four one-on-one bouts, then face a grueling series of vicious one-on-two matches, culminating in a savage one-on-three bout! Win them all, and you're the Intercontinental Champion!

World Wrestling Federation® Title: You wrestle two-on-one handicap bouts against all the other wrestlers, then you compete in a series of three-on-one bouts against all eight wrestlers! Then triumph in the final Royal Rumble® match and become the World Wrestling Federation® Champion!

TWO PLAYER GAMES
Head to Head: You and an opponent battle it out in a best of three one-fall matches!

Cooperative: You and a partner wrestle two-on-two against all the great athletes in WrestleMania®: The Arcade Game including yourselves! Once one opponent is defeated, another rolls in to take a shot at the two of you. Once all eight wrestlers have been defeated, you're crowned as Tag Team Champions!

A LOOK AT THE ARENA
Here's a view of the ring where all the WrestleMania®: The Arcade Game action takes place!



PLAYER 1 ENERGY METER
This displays Player 1's remaining energy. It goes down as hits are sustained. When it's empty, you'll be on the canvas.

PLAYER 2 ENERGY METER
Same as Player 1.

TIMER
Rounds consist of 99 seconds, after which the match is over. The winner at the end of the match is the one with the most energy.

RECOVERY BAR
This meter appears when you're really beaten down or thrown into the ropes. Hasten your recovery by rapidly pressing any button.

COMBO MOVES ALERT
Note: When the combo moves alert is activated (this happens after you successfully execute certain moves), you'll be able to unleash spectacular combo moves!

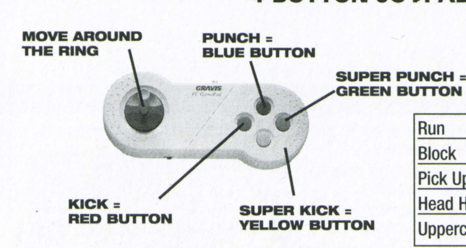
ESSENTIAL OFFENSE & DEFENSE

Don't even think of climbing into the WrestleMania® ring unless you know the offensive and defensive basics! Some wrestlers can pick up their opponents, while some can unleash punishing uppercuts. Experiment to find out who is capable of administering these outrages.

NOTE: These are **DEFAULT CONTROL SETTINGS**. You may change these settings on the pop-up Options screen.

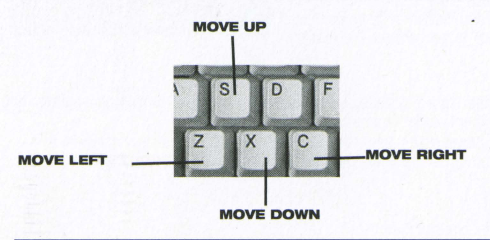
OFFENSE:

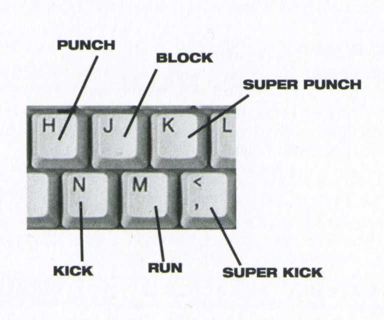
4 BUTTON JOYPAD DEFAULT CONTROLS



Run	PUNCH + KICK (RED+ BLUE BUTTONS TOGETHER)
Block	RED + GREEN BUTTONS TOGETHER
Pick Up Opponent	YELLOW + GREEN BUTTONS TOGETHER
Head Hold	TOWARD, TOWARD + SUPER PUNCH (GREEN BUTTON)
Uppercut	HEAD HOLD, DOWN + SUPER PUNCH (GREEN BUTTON)

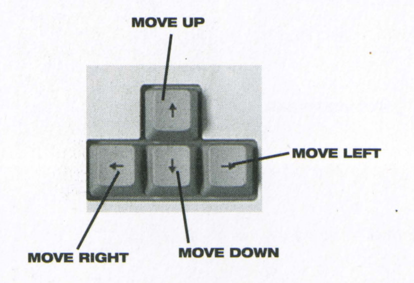
PLAYER 1 DEFAULT CONTROLS

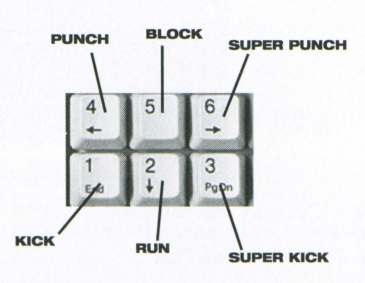




Run	M
Block	J
Pick Up Opponent	SUPER PUNCH + SUPER KICK (,+ K KEYS)
Head Hold	TOWARD,TOWARD + SUPER PUNCH (K KEY)
Uppercut	HEAD HOLD, DOWN + SUPER PUNCH (K KEY)

PLAYER 2 DEFAULT CONTROLS

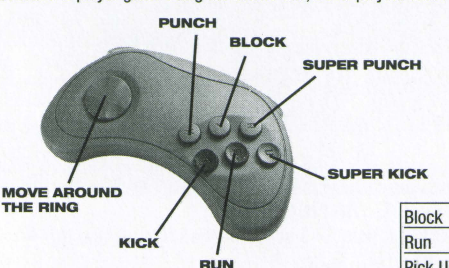


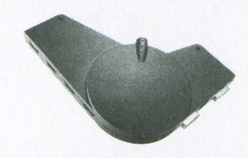


Pick Up Opponent	SUPER PUNCH + SUPER KICK (6 + 3 KEYS)
Head Hold	TOWARD,TOWARD + SUPER PUNCH (6 KEY)
Uppercut	HEAD HOLD, DOWN + SUPER PUNCH (6 KEY)
Throw Your Opponent Into The Ropes	move in close, then press AWAY, AWAY, SUPER PUNCH
Take Down	AWAY, AWAY, PUNCH

GRAVIS GRIP CONTROLLER AND ADAPTER

NOTE: In a 2-player game using the Gravis GrIP, BOTH players share the same button layout. The buttons cannot be configured separately.

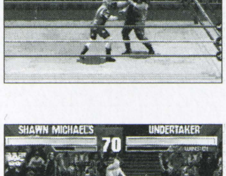




GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Block	Y BUTTON
Run	B BUTTON
Pick Up Opponent	SUPER PUNCH + SUPER KICK (Z + C BUTTONS)
Head Hold	Toward, Toward + Super Punch (Z Button)
Uppercut	Head Hold, Down + Super Punch (Z Button)

DEFENSE:



To **PUSH AWAY A BLOCKED OPPONENT**, hold the **BLOCK BUTTON** and hit the **PUNCH** key/ button.

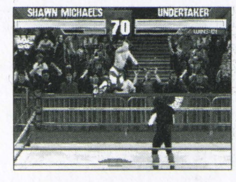
To break your opponent's hold when he has you by the head, press **KICK**, or experiment with reversal moves by utilizing one of the following button combinations: (a) **DOWN, DOWN, SUPER KICK**, or (b) **TOWARD, TOWARD, SUPER PUNCH**. The resulting moves will be different for each wrestler--and these are not the only moves available! Experiment during competition to uncover all the available maneuvers!

To **ROLL OUT** of the way when you've been dropped to the mat, press **UP** or **DOWN direction buttons/keys.**



STEPPING UP THE ATTACK!

Now that you've mastered the basics, here are just some of the skills that will take you from fighting for survival to fighting for a victory!



TAKE TO THE AIR!

Want to launch an attack from the top turnbuckle? Go for it! Move toward the upper left or right corner of the ring, then use the **UP/RIGHT** or **UP/LEFT direction key/button** to climb to the top turnbuckle! Then press any moves button/ key to soar above the ring!

GET OUT OF THE RING!

There are plenty of cases where the action gets so wild the ring can't contain it all! Go ahead and battle your opponent on the arena floor ... but get back into the ring before your energy is depleted, or you'll be disqualified and lose the match!

COMBINATION MOVES

Nothing is more devastating to opponents than combination moves! Some players have managed 30-hit combinations— now THAT'S GOT TO HURT!

Experiment to see what YOUR wrestler's particular combinations are! When a combination hit is a made, the combo counter appears on screen, telling you that somebody just got a whipping!



SECOND WIND

There's life after sudden-death in WWF WrestleMania*: The Arcade Game ! If you're pinned in the final round but your combo meter is lit, get a second wind by frantically pressing buttons.

BUT WAIT...THERE'S MORE!

McMAHON: "Now if you want to really launch an attack on your foe..."

LAWLER: "Keep quiet, McMahon!"

McMAHON: "...then experiment with various button combinations..."

LAWLER: "They don't need to know this, McMahon!"

McMAHON: "...like double-press the D-PAD in the direction of your opponent, then..."

LAWLER: "Oh, man, I can't believe this is happening!"

McMAHON: "...or press AWAY—"

LAWLER: "All right, that's enough! ENOUGH!"

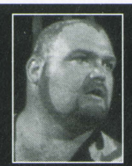
MAYHEM MOVES!
There are tons of special mayhem moves in WWF WrestleMania*: The Arcade Game! Some are revealed in the wrestler bios, others have to be learned…

THE SUPERSTARS OF WWF WRESTLEMANIA:* THE ARCADE GAME

The World Wrestling Federation* is home to the greatest athletes in the wrestling world today! On the pages that follow, you're provided with essential information that will help guide you through the unprecedented dangers of the WWF WrestleMania*: The Arcade Game ring ... and, with a lot of skill and just a little bit of luck, take you all the way to the Intercontinental Championship-- or even the World Wrestling Federation* Title!

NOTE: The moves below assume that your opponent is to the right. To perform a move in the opposite direction, reverse the motion.







"Hailing from Asbury Park, New Jersey, standing 6'4" and weighing 400 pounds..."



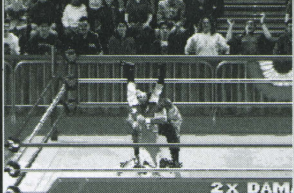
"I'm ready to make things hot for my opponent tonight!"



"You've got to be impressed by those flaming tattoos on Bigelow's head!"



"Hey, McMahon, maybe you can have somebody tattoo you a personality!"



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to do the pogo piledriver!*

FAVORITE MANEUVERS:

FIRE PUNCH: Hold (P) 3 seconds, then release and tap (P)

JUMP KICK: ← ← (SK)

BACK DROP: ← ← (P)

FLYING DROPKICK: Run, (K) or (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Run, (P) or (SP)



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to jolt your opponent with the joy buzzer!*

FAVORITE MANEUVERS:

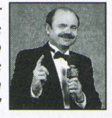
EAR SLAP: ↓ ↘ → (P)

HAPPY HAMMER: → → (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Run, (P) or (SP)

HIP TOSS: ← ← (P)

HEAD SLAM: Head hold, ↓ ↓ (SK)



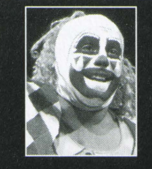
"This clever clown comes straight from the circus. He stands 6' and weighs in at 243 pounds..."

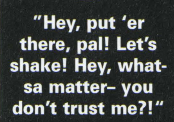


"You never know what kinds of new tricks Doink has up his colorful sleeve!"

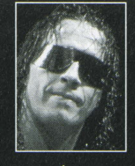


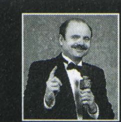
"Tricks? It all seems like cunning strategy to me, McMahon!"





"Hey, put 'er there, pal! Let's shake! Hey, whatsa matter– you don't trust me?!"



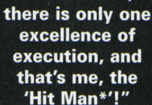


"Hailing from Calgary, Alberta, he stands 6' 1" and weighs 234 pounds..."

BRET "HIT MAN" HART



"Unquestionably one of your favorite wrestlers, Jerry Lawler! Ha, ha, ha!"



"In the WWF, there is only one excellence of execution, and that's me, the 'Hit Man*'!"



"Are you kidding McMahon. I wouldn't spit on him if he were on fire!"



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to make 'em cry "Uncle" with the arm drag!*

FAVORITE MANEUVERS:

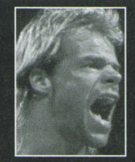
EYE RAKE: ↓ ↘ → (P)

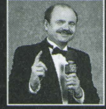
ROLLING UPPERCUT: ↓ ↘ → (SP)

ARM DRAG: ← ← (P)

BULLDOG: Head hold, ↓ ↓ (SK)

FLYING CLOTHESLINE: Run, (P) or (SP)





"This powerful native of Atlanta, Georgia, stands 6'5" and weighs 275 pounds..."



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to smash your opponent with a medieval mace!*





"Luger is unquestionably one of the most powerful athletes in the world today."



FAVORITE MANEUVERS:

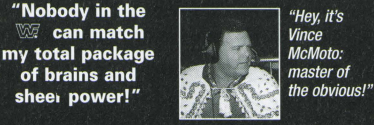
SLIDING ELBOW: → → (P)

DOUBLE AXEHANDLE SMASH: When next to opponent, (SP)

VERTICAL SUPLEX: Head hold, → → (SP)

REBEL RACK: lift over head, ↑ (SK)

HIP TOSS: ← ← (P)

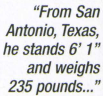


"Nobody in the WWF can match my total package of brains and sheei power!"

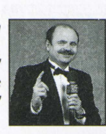
"Hey, it's Vince McMoto: master of the obvious!"

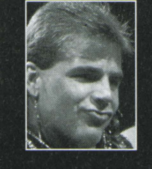


WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to horrify your opponent with the Frankensteiner™!*



"From San Antonio, Texas, he stands 6' 1" and weighs 235 pounds..."





Shawn Michaels



FAVORITE MANEUVERS:

FRONT LEG TRIP: → → (K)

SUNSET FLIP: Run, (SP)

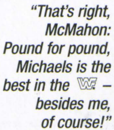
BODYSLAM: ← ← (P)

SPEED KICK: ↓ ↘ → (K)

ARM BEND: Head hold, → → (P)



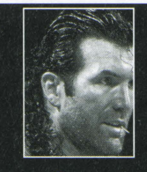
"Now I know this truly is one of your favorite WWF competitors, 'King' Lawler!"



"That's right, McMahon: Pound for pound, Michaels is the best in the WWF – besides me, of course!"



"Take a look at the best, folks–it's your pleasure and privilege to watch me wrestle!"





"From Miami, Florida, standing 6'7" and weighing in at 262 pounds..."



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to shake your opponent like a rug!*

Razor Ramon





"The Bad Guy looks particularly determined tonight, Jerry Lawler!"

FAVORITE MANEUVERS:

UPPERCUT: Head hold, ↓ (SP)

RAZOR'S EDGE: Head hold, → → (SP)

PILEDRIVER: Head hold, ↓ ↓ (SK)

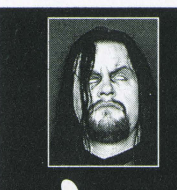
HIP TOSS: ← ← (P)

RAZOR SWIPE: Head hold, ↑ or ↓ (P)

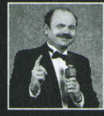
"You think you can handle this much machismo, man? Just give it a try, chico!"



"I'll bet Ramon has more machismo in one finger than you have in your whole body, McMahon!"



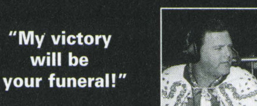
UNDERTAKER



"This 6'11" star hails from Death Valley and weighs in at 322 pounds..."

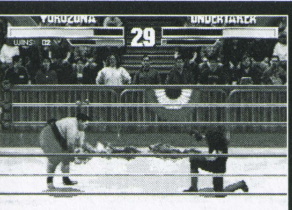


"My goodness, that pasty-white flesh of his!"



"My victory will be your funeral!"

"Yeah, Undertaker doesn't seem to be getting much sun these days, McMahon!"



WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to hurl punishing demons at your opponents!

FAVORITE MANEUVERS:

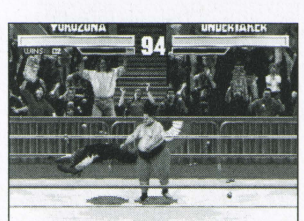
SNAP MARE: ← ← (P)

SUPER UPPERCUT: Head hold, ↓ (SP)

TOMBSTONE SLAM: → → (SK)

NECK BENDER: Hold (P) for 3 seconds, release

DROPKICK: Run, (K) or (SK)



WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to hurl your opponent like a rag doll!



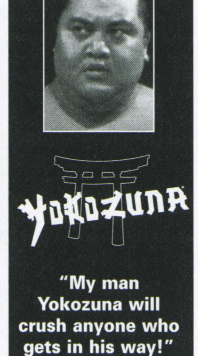
"This former sumo champion from Japan stands 6'4" and weighs a massive 568 pounds..."



"Unquestionably, that is a big, big man! You certainly don't want to be on the wrong end of his banzai drop!"



"I'll bet just one of Yoko's thighs weighs more than all of Mr. Fuji!"



"My man Yokozuna will crush anyone who gets in his way!"

FAVORITE MANEUVERS:

BUCKET SLAM: (SP) next to opponent

BELLY BOUNCE: → → (P)

SCISSOR SMASH: → → (SK)

SUPLEX: Head hold, ↓ ↓ (SK)

BANZAI DROP: Any button (except block) off the turnbuckle

WWF WRESTLEMANIA®:THE ARCADE GAME STRATEGIES FOR SURVIVAL!

Even if you've mastered everything in this manual, there's more to WWF WrestleMania*:The Arcade Game than meets the eye! A few final tips will help take you beyond the squared circle into a new realm of WWF WrestleMania*:The Arcade Game excitement!

***Explore various combinations of buttons. You never know when you'll discover a brand-new move for a unique offensive or defensive situation!

***In two-on-one and three-on-one handicap bouts, your opponents are likely to be so fired up they'll wind up battling each other! Use this advantage wisely!

***If you're going to go to the air, move quickly: Just because you're on the top turnbuckle doesn't mean your opponent won't attack you and send YOU crashing to the arena floor!

LIMITED WARRANTY

ACCLAIM warrants to the original purchaser of this ACCLAIM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.
This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.
This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of ACCLAIM.

ACCLAIM. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

*World Wrestling Federation, WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Software developed by Sculptured Software, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. © 1995 Players Inc. All Rights Reserved. Cover photography © Sam Stone/NFL Photos, Louis DeLuca/NFL Photos. Developed by Condor. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

LADIES AND GENTLEMEN-- WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Klar ist Wrestling nichts Neues für Dich. Vielleicht hast Du Dich schon mal am Royal Rumble* versucht oder Dich der Steel Cage Challenge* gestellt. Möglicherweise hast Du sogar Raw* ausprobiert!

Na und?

Nichts davon kann Dich auch nur annähernd auf die wildeste, gnadenloseste Wrestling-Action aller Zeiten vorbereiten - auf WrestleMania*: The Arcade Game!

Du kannst als Shawn Michaels* antreten... und Deinen Gegner mit der spektakulären Akrobatik des Frankensteiner* erledigen! Steig als The Undertaker* in den Ring... und zerschlage die Siegeshoffnung Deines Gegenübers mit dem Tombstone Smash! Oder übernimm die Rolle von Yokozuna*... und zerquetsche den anderen Wrestler mit einem 259 kg schweren Banzai Splash!

Doch die Action in WrestleMania* The Arcade Game beschränkt sich nicht auf diese sensationellen Kampfaktionen! Als Razor Ramon* kannst Du Deinen Arm in eine messerscharfe Rasierklinge verwandeln! In der Rolle von Doink* kannst Du Deine Gegner mit elektrischen Schlägen bearbeiten!

WrestleMania*: The Arcade Game bietet Dir all das - und noch viel mehr! Dazu kommen Kämpfe, in denen sich ein Wrestler gegen zwei oder sogar drei Gegner zum Intercontinental- oder World Wrestling Federation*-Titel durchschlägt. Das ist beinharte, krachende Action, die aus dem Ring auf Dich überspringt! Außerdem gibt es versteckte Würfe und Aktionen, die Du erst im Ring - und außerhalb - entdecken kannst! Also in einem Wort: Hier hast Du die unglaublichste Wrestling-Action aller Zeiten, auf der Matte und in der Luft!

Nur in WrestleMania*: The Arcade Game, dem spektakulärsten, sensationellsten Wrestling-Erlebnis, das die Welt je gesehen hat!

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN

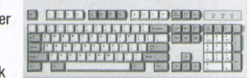
Unterstützt folgende Gamepads und Soundkarten: Gamepads mit 4 Knöpfen, Joysticks mit 2 Knöpfen, Gravis GrIP Adapter; SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16 sowie SoundBlaster AWE32 und zu 100% kompatible Karten, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq SoundScape, ESS Technology ES688, General MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I & II und generische Yamaha FM auf OPL3-Basis

- PC: 486SX/25 MHz
- 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 17 MB Festplattenspeicher für die komplette Installation (8 MB für Teilinstallation)
- Mindestens DOS 5.0 (kompatibel mit Windows 95)
- VGA-Grafikkarte
- Gamepad und Soundkarte empfohlen

BEVOR DU IN DEN RING STEIGST

INSTALLATION

Anmerkung: WRESTLEMANIA*: The Arcade Game* kann nicht direkt von der CD gespielt werden und muß deswegen auf der Festplatte installiert werden. Dazu benötigst Du mindestens 17 MB freien Festplattenspeicher für eine vollständige Installation (8 MB für die Teilinstallation).



1. Schalte Deinen Computer ein. Lege die WrestleMania*: The Arcade Game CD in Dein CD-ROM-Laufwerk (sie befindet sich in der CD-Hülle in der Verpackung). Benutze gegebenenfalls einen CD-Caddy.
2. Gib nach dem DOS-Systemzeichen `(C:\>)` den Buchstaben ein, der das CD-ROM-Laufwerk auf Deinem Computer bezeichnet (normalerweise `D:\>` oder `E:\>`), gefolgt von einem Doppelpunkt, und drücke danach **ENTER**.
3. Wenn `D:\>` oder `E:\>` erscheint, mußt Du INSTALL eintippen und dann **ENTER** drücken.
4. Das Installationsprogramm wird nun gestartet. Folge den Bildschirmanweisungen, um WrestleMania*: The Arcade Game auf Deiner Festplatte zu installieren. ANMERKUNG: Du kannst zwischen einer kompletten Installation und einer Teilinstallation wählen, indem Du die Optionen FULL (Komplett) oder PARTIAL (Teilweise) mit den Pfeiltasten Oben und Unten markierst und **ENTER** drückst.

• Bei der kompletten Installation (FULL) wird das vollständige Spiel auf Deine Festplatte kopiert. Dies garantiert die beste Spielleistung und wird daher empfohlen. Du benötigst mindestens 17 MB freien Festplattenspeicher für die komplette Installation.

• Bei der Teilinstallation (PARTIAL) wird nur ein Teil des Spiels (8 MB) direkt auf Deine Festplatte kopiert, und das Programm muß für bestimmte Daten auf die CD zugreifen. Dadurch wird Festplattenspeicher eingespart, aber das Spiel läuft auch langsamer ab.

• Wenn WRESTLEMANIA*: The Arcade Game auf Deiner Festplatte installiert ist, vergewissere Dich, daß Du im WRESTLEMANIA*: The Arcade Game-Verzeichnis bist, und gib dann nach dem Systemzeichen '`C:\ACCLAIM\WMANIA>`' den Befehl 'WWF' **ENTER** ein.

Falls Du Schwierigkeiten bei der Installation von WrestleMania*: The Arcade Game hast, lies bitte das Technische Begleitheft, das Deinem Spiel beiliegt.

Sobald der WrestleMania*: The Arcade Game-Titelbildschirm erscheint, siehst Du zwei Optionen auf dem Bildschirm. Du kannst das Spiel entweder starten (Spieler 1 drückt dazu F1, Spieler 2 drückt F2) oder es zunächst konfigurieren (Configure your game - F3 drücken). ANMERKUNG: Du mußt "Configure your game" wählen, bevor Du das Spiel beginnst, um die Steuerung auf Tastatur und/oder Joypad einzustellen. Wenn Du ein Joypad benutzt, MUSST Du diese Option wählen, um Dein Joypad für das Gameplay zu kalibrieren. Dies gilt jedoch NICHT für den Gravis GrIP Adapter, der Dein Gravis GrIP-Joypad automatisch kalibriert.

KONFIGURIEREN DEINES SPIELS

A: Tastaturbelegung ändern

Mit dieser Option kannst Du die Standardtasten für Spieler 1 und Spieler 2 ändern. Folge dazu der Anleitung auf dem Bildschirm.

B: Joypad

Diese Option erlaubt Dir, eine voreingestellte Knopfkonfiguration für Joypads mit 2 oder 4 Knöpfen bzw. für Gravis GrIP-Joypads auszuwählen. Folge dazu der Anleitung auf dem Bildschirm.

C: Joypad-Konfiguration

Du solltest Dein Joypad konfigurieren, um sicherzugehen, daß die Richtungssteuerungen funktionieren. Folge dazu den Bildschirmanweisungen.

D: Musiklautstärke festlegen

Stelle die gewünschte Lautstärke für die Musik ein, indem Du den Schieber mit Hilfe der Richtungspfeile zwischen dem Minimum und dem Maximum hin und her bewegst.

E: Sound konfigurieren

Du MUSST Deinen Soundtreiber konfigurieren, um ihn auf Deine Soundkarte einzustellen. DAZU MUSST DU JEDOCH DAS SPIEL VERLASSEN. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Deinen Soundtreiber zu konfigurieren.

F: Standard-Hardware-Setup

Mit dieser Option aktivierst Du für alle Einstellungen wieder die jeweilige Standardvorgabe.

EINSTELLEN DER OPTIONEN

WrestleMania*: The Arcade Game bietet Dir verschiedene Möglichkeiten, den Spaß am Wrestling noch zu steigern. Um Optionen einzustellen, markiere das OPTIONS-Feld mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf), und drücke einen beliebigen Knopf bzw. eine beliebige Taste. Daraufhin erscheint der Optionsbildschirm. Betätige den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um eine Option zu markieren, und LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Einstellung zu wählen. Wenn Du fertig bist, markiere EXIT (Abbruch), um zum Wrestler-Auswahlbildschirm zurückzukommen.

ABWEHR

Wenn diese Option eingeschaltet (ON) ist, kann Dein Computergegner Deine Schläge abwehren. Oder gehe den einfachen Weg, indem Du OFF (Aus) wählst, wodurch der Gegner Deine Angriffe nicht abwehren kann.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wähle den gewünschten Schwierigkeitsgrad von "Very Easy" (Ganz leicht) bis zu "Very Hard" (Sehr schwer).

UHRGESCHWINDIGKEIT

Stell die Uhr auf eine beliebige Geschwindigkeit ein, von "Very Slow" (Einfach) bis zu "Very Fast" (Volle Lotte).

KUMPEL-MODUS

Wenn mit zwei Teilnehmern gespielt wird, kann man den Kumpel-Modus aktivieren, welcher dann jedem Spieler einen computergesteuerten Kumpel zur Seite stellt, der ihm hilft, seine Gegner zu besiegen.

DIE WAHL DER WRESTLER

Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den Cursor auf Deinen bevorzugten Wrestler zu ziehen. Wenn Du einen Kämpfer gewählt hast, drücke einen beliebigen Knopf, um in die wilde Welt von WrestleMania*: The Arcade Game einzusteigen!

Wenn Du im Zwei-Spieler-Modus spielst, fordert Euch der Computer nach der Wahl Eurer Wrestler auf, zwischen einem Zweikampf (Head-to-Head) und einem Zweierteam-Kampf (Cooperative) zu wählen.

Im Ein-Spieler-Modus legt der Computer automatisch Deine Gegner fest. Du wirst aber gefragt, ob Du den Intercontinental- oder den World Wrestling Federation*-Titel anstreben willst. Überlege es Dir gut, denn in beiden Fällen warten harte Herausforderungen auf Dich!

STEUERUNGEN UND EINGABEGERÄTE

WrestleMania* ist für bis zu zwei Spieler konzipiert. Spieler 1 kann zwischen einem Gravis GrIP-Joypad mit 6 Knöpfen, einem Gravis-ähnlichen Joypad mit 4 Knöpfen, Tastatur 1 oder einer Kombination aus Tastatur 1 und einem Joypad mit 2 Knöpfen wählen. Spieler 2 benutzt IMMER Tastatur 2, es sei denn, es wird ein Gravis GrIP-Joypad verwendet.

EIN-SPIELER-MODUS

Intercontinental-Titel: Schlage Dich erst durch eine Runde von vier Einzelkämpfen, bevor eine Reihe gnadenloser Kämpfe allein gegen zwei Gegner auf Dich wartet, die sogar mit einer Schlacht gegen drei andere Wrestler endet! Wenn Du alle Kämpfe gewinnst, wirst Du zum Intercontinental-Champion gekürt!

Weltmeistertitel (World Wrestling Federation*): Du trittst zuerst in Handicap-Kämpfen von zwei gegen einen gegen alle anderen Wrestler an, bevor es mit drei gegen einen im Wettkampf gegen alle acht Wrestler weitergeht. Siegst Du danach im abschließenden Royal Rumble*, bist Du der neue World Wrestling Federation*-Weltmeister.

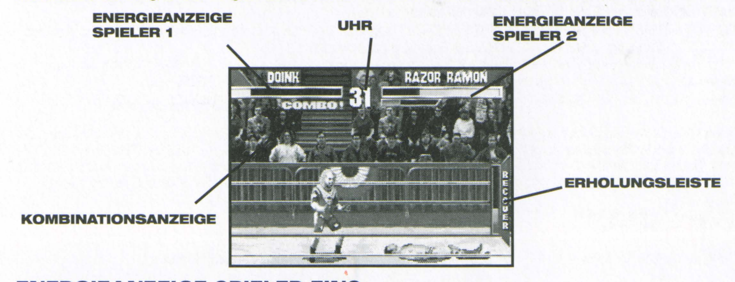
ZWEI-SPIELER-MODUS

Zweikampf : Du und Dein Gegner messen sich, um zu sehen, wer zuerst zwei Kämpfe gewinnen kann!

Gemeinschaftskampf (Cooperative): Du und Dein Partner treten als Tag Team gegen sämtliche Top-Wrestler in WrestleMania*: The Arcade Game an - sogar gegen Euch selbst! Sobald ein Gegner besiegt ist, rollt schon der nächste an, um Euch das Leben schwer zu machen. Sobald alle 8 Wrestler besiegt sind, werdet Ihr zum Weltmeister der Tag-Teams erklärt!

EIN BLICK IN DIE ARENA

Hier siehst Du den Ring, in dem die gesamte Action von WrestleMania*: The Arcade Game stattfindet.



ENERGIEANZEIGE SPIELER EINS

Hier wird die verbleibende Energie für Spieler Eins angezeigt. Mit jedem Treffer sinkt sie. Sobald sie leer ist, liegst Du auf der Matte.

ENERGIEANZEIGE SPIELER ZWEI

Wie für Spieler Eins.

UHR

Jede Runde dauert bis zu 99 Sekunden. Danach ist das Match beendet. Sieger ist, wer am Ende die meiste Energie übrig hat.

ERHOLUNGSLEISTE

Diese Anzeige erscheint, wenn Du wirklich am Ende bist oder in den Seilen hängst. Drücke ganz schnell einen beliebigen Knopf, um wieder zu Kräften zu kommen.

KOMBINATIONSANZEIGE

Anmerkung: Wenn die Kombinationsanzeige aktiviert ist (dies geschieht, nachdem Du bestimmte Aktionen erfolgreich ausgeführt hast), kannst Du spektakuläre Kombinationen anwenden!

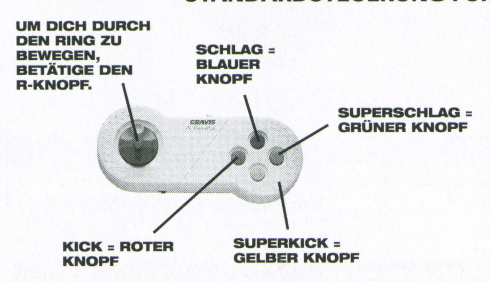
GRUNDLAGEN FUR ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Es hat überhaupt keinen Zweck, in den WrestleMania*-Ring zu steigen, bevor Du die Grundlagen der Offensive und Defensive erlernt hast! Einige Wrestler können ihre Gegner hochheben, während andere vernichtende Uppercuts austeilen. Experimentiere ein wenig herum, um herauszufinden, wer auf welche Technik spezialisiert ist.

ANMERKUNG: Bei den folgenden Steuerungen handelt es sich um die **STANDARDEINSTELLUNGEN**. Du kannst sie auf dem Optionsbildschirm ändern.

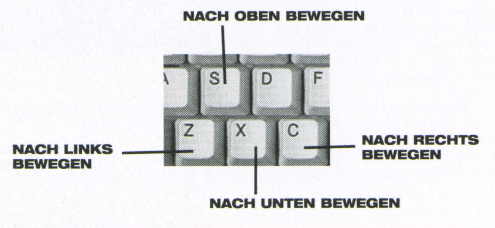
ANGRIFF

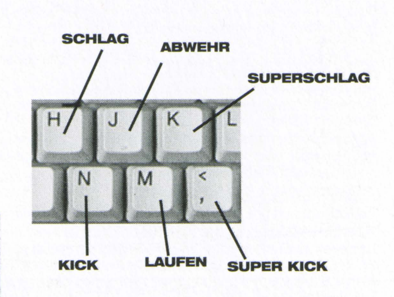
STANDARDSTEUERUNG FÜR JOYPAD MIT 4 KNÖPFEN



Laufen	SCHLAG + KICK (ROTER + BLAUER KNOPF GLEICHZEITIG)
Abwehr	ROTER + GRÜNER KNOPF GLEICHZEITIG
Gegner hochheben	GELBER + GRÜNER KNOPF GLEICHZEITIG
Schwitzkasten	VORWÄRTS,VORWÄRTS + SUPERSCHLAG (GRÜNER KNOPF)
Uppercut	SCHWITZKASTEN,UNTEN + SUPERSCHLAG (GRÜNER KNOPF)

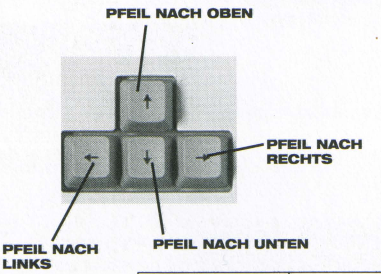
STANDARDSTEUERUNG - TASTATUR 1

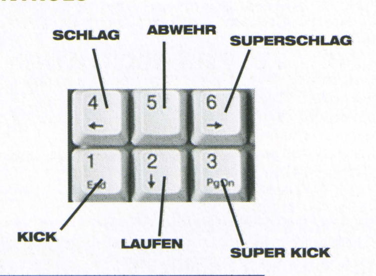




Laufen	M
Abwehr	J
Gegner hochheben	SUPERSCHLAG + SUPERKICK (TASTEN K + ,)
Schwitzkasten	VORWÄRTS, VORWÄRTS + SUPERSCHLAG (TASTE K)
Uppercut	SCHWITZKASTEN, UNTEN + SUPERSCHLAG (K-TASTE)

PLAYER 2 DEFAULT CONTROLS

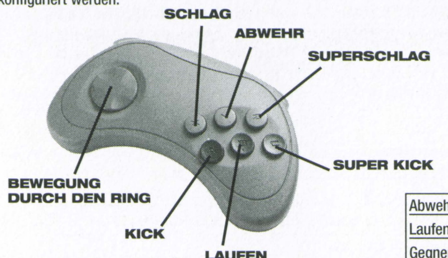


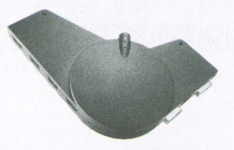


Gegner hochheben	SUPERSCHLAG + SUPERKICK (TASTEN 6 + 3 GLEICHZEITIG)
Schwitzkasten	VORWÄRTS, VORWÄRTS + SUPERSCHLAG (TASTE 6)
Uppercut	SCHWITZKASTEN, UNTEN + SUPERSCHLAG (TASTE 6)
Um DEINEN GEGNER IN DIE SEILE ZU WERFEN, geh dicht an ihn heran, und drücke dann ZURÜCK, ZURÜCK, SUPERSCHLAG.	
Um Deine Gegner ZU BODEN ZU WERFEN, betätige ZURÜCK, ZURÜCK und SCHLAG	

GRAVIS GRIP CONTROLLER UND ADAPTER

ANMERKUNG: In einem Zweierspiel mit dem Gravis GrIP benutzen BEIDE Spieler die gleiche Knopfbelegung. Die Knöpfe können nicht separat konfiguriert werden.





GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Abwehr	Y
Laufen	B
Gegner hochheben	SUPERSCHLAG + SUPERKICK (KNÖPFE Z + C)
Schwitzkasten	VORWÄRTS,VORWÄRTS + SUPERSCHLAG (KNOPF Z)
Uppercut	SCHWITZKASTEN, UNTEN + SUPERSCHLAG (KNOPF Z)

VERTEIDIGUNG:



Um einen **ABGEBLOCKTEN GEGNER WEGZUSTOSSEN**, halte den **ABWEHRKNOPF** gedrückt, während Du die **SCHLAGTASTE** bzw. den entsprechenden **KNOPF** betätigst.

Willst Du Dich aus dem Schwitzkasten des Gegners befreien, drücke die **KICKTASTE**, um ihn zu treten, oder probiere es mit einer Befreiungsaktion. Dazu drückst Du eine der folgenden Knopfkombinationen: **(a) UNTEN, UNTEN, SUPERKICK** oder **(b) VORWÄRTS, VORWÄRTS und SUPERSCHLAG**. Daraus ergeben sich für jeden Wrestler andere Bewegungen - und das sind bei weitem nicht die einzigen! Experimentiere während der Wettkämpfe ruhig ein wenig, um alle verfügbaren Manöver ausfindig zu machen!

Um **AUS DEM WEG ZU ROLLEN**, wenn Du auf die Matte geworfen wurdest, drücke den **R-Knopf OBEN** oder **UNTEN.**

LEG NOCH EINEN GANG ZU!

Nachdem Du die Grundlagen beherrschst, solltest Du Dich mit den Manövern vertraut machen, die aus reinem Überlebenskampf eine Siegerstrategie machen!



HEB AB!

Willst Du einen Angriff vom obersten Seil ausführen? Dann los! Geh in die obere linke oder rechte Ringecke, und drücke den R-KNOPF OBEN/LINKS bzw. OBEN/RECHTS, um auf die oberste Seilbefestigung zu klettern. Betätige nun irgendeine Knopf/Tastenkombination, um im Ring fliegen zu lernen!

RAUS AUS DEM RING!

Es kommt ziemlich oft vor, daß die Action im Ring so weit ausufert, daß die Seile sie nicht mehr halten können! Also ran, nimm Dir den Gegner auf dem Fußboden der Halle vor... aber geh in den Ring zurück, bevor Dir die Energie ausgeht, sonst wirst Du disqualifiziert und verlierst den Kampf!

KOMBINATIONEN

Nichts setzt dem Gegner mehr zu als Schlagkombinationen. Manche Spieler haben schon Kombinationen aus 30 Schlägen geschafft - DAS TUT WEH! Experimentiere ein wenig, um herauszufinden, welche Kombinationen Dein Wrestler drauf hat! Wenn Dir eine Kombination gelungen ist, erscheint die Kombinationsanzeige auf dem Bildschirm, die Dir anzeigt, daß gerade jemand ordentlich was abgekriegt hat!

ZWEITER ANLAUF

In WWF WrestleMania*: The Arcade Game gibt es ein Leben nach dem Tod im Ring! Wirst Du in der letzten Runde am Boden festgenagelt, Deine Kombinationsanzeige leuchtet aber auf, dann kannst Du Dich noch einmal befreien, indem Du wild alle möglichen Knöpfe drückst.



MOMENT MAL... ES GEHT NOCH WEITER!

McMAHON: "Also, wenn ihr eurem Gegner wirklich eine verpassen wollt..."
LAWLER: "Halt den Mund, McMahon!"
McMAHON: "...dann müßt ihr mit verschiedenen Tastenkombinationen experimentieren..."
LAWLER: "Das brauchen die gar nicht zu wissen, McMahon!"
McMAHON: "...zum Beispiel den R-KNOPF zweimal in Richtung des Gegners drücken und dann..."
LAWLER: "Oh Mann, das träum' ich ja wohl!"
McMAHON: "...oder ZURÜCK drücken..."
LAWLER: "Okay, es reicht. HÖR AUF DAMIT!"

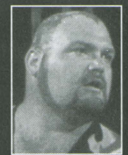
DIE SUPERSTARS INSUPERSTARS OF WWF WRESTLEMANIA:* THE ARCADE GAME

In der World Wrestling Federation* sind einige der größten Athleten des heutigen Wrestling vertreten! Auf den folgenden Seiten findest Du wichtige Informationen, die Dir helfen, Dich in der gefährlichen Welt von WWF WrestleMania*: The Arcade Game zurechtzufinden, damit Du mit guter Technik und ein bißchen Glück den Titel des Intercontinental-Champions (World Wrestling Federation*) erringen kannst.

ANMERKUNG: Die unten angegebenen Steuerungen basieren auf der Annahme, daß Dein Gegner auf der rechten Seite steht. Um eine Bewegung in die andere Richtung auszuführen, kehre einfach die Steuerung um.

CHAOS-AKTIONEN!
Es gibt massenhaft spezielle Chaos-Aktionen in WWF WrestleMania*: The Arcade Game! Einige werden in der Vorstellung der Wrestler beschrieben, andere mußt Du selbst herausfinden...

S = Schlagknopf
K = Kick
SS = Super Superschlag
SK = Super Kick





"Ich werd' meinem Gegner heute abend Feuer unter dem Hintern machen!"

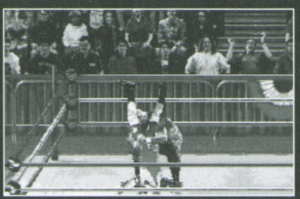


"Er kommt aus Asbury Park, New Jersey, ist 1,90 m groß und 200 kg schwer..."



"Die Flammentätowierung auf Bigelows Kopf ist wirklich beeindruckend!"

"He, McMahon, vielleicht könnte dir mal jemand eine interessante Persönlichkeit eintätowieren!""He, McMahon, vielleicht könnte dir mal jemand eine interessante Persönlichkeit eintätowieren!"



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME-CHAOS! Finde heraus, wie man den Pogo Piledriver ausführt!

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

FIRE PUNCH: (S) 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen und (S) drücken

JUMP KICK: ← ← (SK)

BACK DROP: ← ← (S)

FLYING DROPKICK: Laufen, (K) oder (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Laufen, (S) oder (SS)



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS! Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit der Elektroschock-Therapie behandelst!

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

EAR SLAP: ↓ ↘ → (S)

HAPPY HAMMER: → → (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Laufen, (S) oder (SS)

HIP TOSS: ← ← (S)

HEAD SLAM: Schwitzkasten, ↓ ↓ (SK)



"Der Clown hier kommt direkt aus dem Zirkus, er ist 1,75 m groß und 107 kg schwer..."



"Man weiß nie, welche neuen Tricks Doink als nächstes aus seinem bunten Ärmel schüttelt!"*



"Tricks? Mir scheint das eher eine geschickte Strategie zu sein, McMahon!"



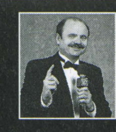
Doink

"He, Kumpel, laß Dir die Hand drücken! Was denn, traust Du mir etwa nicht?!!"



BRET "HIT MAN" HART

"In der WF, gibt es nur einen perfekten Techniker, und das bin ich, der 'Hitman'!"



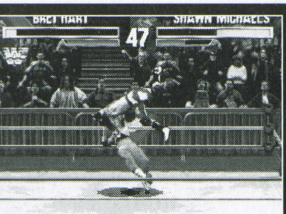
"Er kommt aus Calgary, Alberta, ist 1,80 m groß und 116 kg schwer..."



"Das ist doch wohl einer deiner Lieblingswrestler, Jerry Lawler! Hahaha!"



"Spinnst du, McMahon? Den würde ich nicht mal anspucken, wenn er in Flammen stünde!"



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS! Finde heraus, wie Du sie mit einem Arm Drag zum Winseln bringst!

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

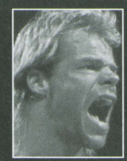
EYE RAKE: ↓ ↘ → (S)

ROLLING UPPERCUT: ↓ ↘ → (SS)

ARM DRAG: ← ← (S)

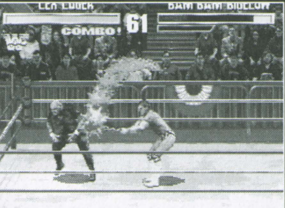
BULLDOG: Schwitzkasten, ↓ ↓ (SK)

FLYING CLOTHESLINE: Laufen, (S) oder (SS)





"Dieser gewaltige Mann aus Atlanta, Georgia, ist 1,95 m groß und 125 kg schwer..."



WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS!
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit einer mittelalterlichen Keule erledigst!





"Luger ist ohne Zweifel einer der mächtigsten Wrestler der Welt!"

"Mensch, Vince, da erzählst du uns ja wirklich mal was ganz Neues!"

"Keiner in der WWF kann es mit meiner Kombination aus Hirn und purer Kraft aufnehmen!"



EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

SLIDING ELBOW: → → S

DOUBLE AXEHANDLE SMASH: Dirrekt neben dem Gegner, SS

VERTICAL SUPLEX: Schwwitzkasten, → → SS



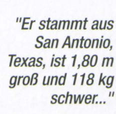


REBEL RACK: Über den Kopf heben, ↑ SK

HIP TOSS: ← ← S



WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS!
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit dem Frankensteiner* das Fürchten lehren kannst!



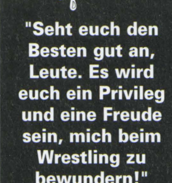
"Er stammt aus San Antonio, Texas, ist 1,80 m groß und 118 kg schwer..."



"Das weiß ich jetzt aber genau, daß dies einer deiner liebsten WWF Wrestler ist, 'King' Lawler!"



"Das stimmt, McMahon. Michaels ist der Beste in der WWF ... außer mir natürlich!"



"Seht euch den Besten gut an, Leute. Es wird euch ein Privileg und eine Freude sein, mich beim Wrestling zu bewundern!"

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

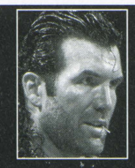
FRONT LEG TRIP: → → K

SUNSET FLIP: Laufen, SS

BODYSLAM: ← ← S

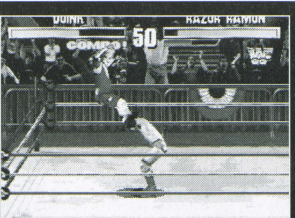
SPEED KICK: ↓ ↘ → K

ARM BEND: Schwitzkasten, → → S

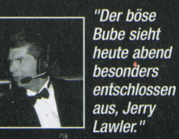




"Er kommt aus Miami, Florida, ist 1,97 m groß und 130 kg schwer..."



WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS! Finde heraus, wie Du Deinen Gegner wie einen Teppich ausklopfen kannst!



"Der böse Bube sieht heute abend besonders entschlossen aus, Jerry Lawler."

"Glaubst Du, mit soviel Machismo wirst Du fertig, Mann? Versuch's doch, Chico!"



"Ich wette, Ramon hat mehr Machismo im kleinen Finger als du im ganzen Körper, McMahon!"

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

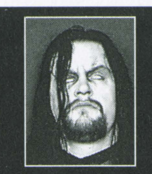
UPPERCUT: Schwitzkasten, ↓ SS

RAZOR'S EDGE: Schwitzkasten, → → SS

PILEDRIVER: Schwitzkasten, ↓ ↓ SK

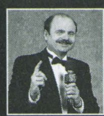
HIP TOSS: ← ← S

RAZOR SWIPE: Schwitzkasten, ↑ oder ↓ S





"Mein Sieg bedeutet Deine Beerdigung!"



"Dieser 2,05 m große Star kommt aus Death Valley und wiegt 160 kg..."



"Mein Gott, diese totenbleiche Haut!"



"Ja, der Undertaker hat wohl in letzter Zeit nicht viel Sonne abgekriegt, McMahon!"



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS!
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit rächenden Dämonen traktieren kannst!

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

SNAP MARE: ← ← (S)

SUPER UPPERCUT: Schwitzkasten, ↓ (SS)

TOMBSTONE SLAM: → → (SK)

NECK BENDER: 3 Sekkunden land (S) festhalten, loslassen

DROPKICK: Run, (K) or (SK)

WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME CHAOS!
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner wie eine Lumpenpuppe durch die Luft schleuderst!

EINIGE LIEBLINGSMANÖVER:

BUCKET SLAM: (SS) neben dem Gegner

BELLY BOUNCE: → → (S)

SCISSOR SMASH: → → (SK)

SUPLEX: Schwitzkasten, ↓ ↓ (SK)

BANZAI DROP: Jeder Knopf (außer Abblocken) von der Seilbefestigung aus



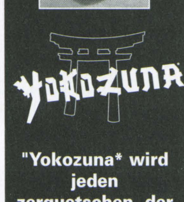
"Dieser ehemalige Sumo-Champion aus Japan ist 1,90 m groß und 259 kg schwer..."





"Das ist ohne Zweifel ein wirklich starker Mann. Wer unter seinem Banzai Drop landet, kann einem nur leid tun!"

"Ich wette, einer von Yokos Oberschenkeln wiegt schon mehr als der ganze Mr. Fuji!"



"Yokozuna* wird jeden zerquetschen, der ihm in die Quere kommt!"

WF WRESTLEMANIA*:THE ARCADE GAME ÜBERLEBENSSTRATEGIEN!

Selbst wenn Du alles beherrschst, was in diesem Handbuch erklärt wird, hast Du noch lange nicht alle Möglichkeiten von WF WrestleMania*: The Arcade Game ausgeschöpft! Ein paar zusätzliche Tips sollen Dir dabei helfen, den engen Ring zu verlassen und in neue, aufregende Bereiche von WF WrestleMania*: The Arcade Game vorzustoßen!

*** Probiere verschiedene Tastenkombinationen aus. Vielleicht entdeckst Du dabei einen brandneuen Wurf, den Du in speziellen Angriffs- oder Verteidigungssituationen anwenden kannst!

*** Bei Kämpfen gegen zwei oder sogar drei Wrestler im Ring sind Deine Gegner wahrscheinlich so aufgedreht, daß sie am Ende aufeinander losgehen! Nutze diese Situation zu Deinem Vorteil!

*** Wenn Du aus der Luft angreifen willst, mußt Du schnell sein. Nur weil Du oben auf der Seilbefestigung stehst, heißt das nicht, daß Dein Gegner nicht trotzdem DICH angreifen und auf den Hallenboden befördern kann!

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eins mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

ACCLAIM. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.
Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT
DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNTE FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM strengstens untersagt.

Acclaim. Distributed by Acclaim GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

MESDAMES ET MESSIEURS... WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Bien sûr, vous avez déjà lutté auparavant. Peut-être avez-vous tenté de concourir dans Royal Rumble* ou relevé le défi du Steel Cage Challenge*. Vous avez peut-être même combattu dans Raw*?!

Et alors?

Rien ne peut vous avoir préparé aux matchs de catch les plus sauvages, les plus trépidants qu'on ait jamais vu... WrestleMania*: The Arcade Game!

Vous pouvez être Shawn Michaels* lui-même et assommer votre adversaire avec les acrobaties spectaculaires du Frankensteiner*! Vous pouvez aussi être l'Undertaker* et enterrer les chances de victoire de vos adversaires avec le coup de la pierre tombale! Ou encore Yokozuna* et écraser vos opposants avec les 280 kg de son banzai-splash!

WrestleMania*: The Arcade Game va bien au-delà de ces formidables techniques! Maintenant, comme Razor Ramon* vous allez pouvoir changer votre bras en une lame de rasoir étincelante! Et comme Doink*, vous allez paralyser vos adversaires avec un fouet électrique!

WrestleMania*: The Arcade Game, c'est tout cela et bien d'autres choses encore! Car pour accéder au titre si convoité de Champion des poids lourds intercontinental ou celui de la World Wrestling Federation*, il vous faudra combattre à un contre deux et même à un contre trois! Toujours partant? Alors préparez-vous à une action renversante qui déborde littéralement du ring! Pour gagner, vous devrez apprendre une multitude de techniques secrètes aussi bien sur le ring qu'en dehors! C'est le catch le plus stupéfiant, au sol ou dans les airs, que vous ayez jamais vécu!

C'est WrestleMania*: The Arcade Game et c'est le défi le plus spectaculairement sensationnel que le monde ait jamais vu!

SYSTÈME MINIMUM REQUIS

Supporte: Gamepad et cartes sonores; gamepads 4 boutons, joysticks 2 boutons, Adaptateur Gravis GrIP; Soundblaster, Sounddblaster Pro, Sounblaster 16 et Soundblaster AWE32 et 100% compatibles, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq SoundScape, ESS Technology ES688, General MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I & II et toute autre carte Yamaha dotée d'une puce OPL3 FM.

Microprocesseur 486 SX cadencé à 25 Mhz
8 Mo de RAM, lecteur CD-ROM double vitesse
17 Mo d'espace sur disque dur pour une installation complète (8 Mo pour une installation partielle)

DOS 5.0 ou version plus récente (compatible Windows 95)
Carte graphique VGA
Gamepad et carte sonore recommandés

PREPAREZ-VOUS A MONTER SUR LE RING

INSTALLATION:

Remarque: vous ne pouvez pas jouer directement à Wrestlemania*: The Arcade Game à partir du CD-ROM. Vous devez installer le jeu sur le disque dur. Il vous faut au moins 17 Mo disponibles si vous voulez une installation complète (8 Mo pour une installation partielle).

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le disque CD-ROM de WrestleMania*: The Arcade Game dans votre lecteur CD-ROM (à l'aide d'un caddie si approprié). (Le disque se trouve dans l'écrin de la cartouche.)

2. Au prompt `(C:\>)` du DOS, tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM sur votre ordinateur (`D:\>` ou `E:\>`, pour la plupart des ordinateurs), puis tapez les deux-points `(:)` et appuyez sur la touche **ENTER**.

3. Tapez INSTALL au prompt `D:\>` ou `E:\>`, puis appuyez sur **ENTER**.

4. Le programme d'installation se mettra en route. Suivez les indications à l'écran pour installer WrestleMania*: The Arcade Game sur votre disque dur. NB: pour choisir une installation partielle (PARTIAL) ou complète (FULL), sélectionnez l'option correspondante à l'écran à l'aide des touches de direction haut et bas et appuyez sur **ENTER**.

• Si vous choisissez l'installation complète, le jeu sera installé entièrement et directement sur votre disque dur. Cette installation vous est recommandée pour de meilleurs résultats. Il vous faudra un minimum de 17 Mo d'espace libre sur le disque dur .

• Si vous choisissez l'installation partielle, seule une portion du jeu (8 Mo) sera copiée directement sur votre disque dur, et il vous faudra accéder au CD-ROM pour le reste du programme. Cela vous permet d'économiser de l'espace sur votre disque dur, mais le chargement du jeu se fera plus lentement.

• Pour exécuter WrestleMania*: The Arcade Game une fois qu'il est installé sur votre disque dur, vérifiez bien que vous êtes dans le répertoire WrestleMania*: The Arcade Game, puis tapez `'WWF'` **Enter** au prompt `'C:\ACCLAIM\WMANIA>'`.

Si vous avez des difficultés à installer WrestleMania*: The Arcade Game, consultez le supplément technique accompagnant votre jeu.

Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre WrestleMania*: The Arcade Game, des messages apparaîtront à l'écran vous invitant soit à commencer le jeu (le joueur 1 appuie sur **F1** pour commencer, le joueur 2 sur **F2**) ou à le configurer (appuyez sur **F3**). NB: pour changer les commandes clavier et/ou joypad, vous devez sélectionner "Configure your game" (Configurer le jeu) avant de commencer à jouer. Si vous utilisez un joypad, vous DEVEZ choisir cette option afin de calibrer votre joypad pour une meilleure performance. Ceci ne s'applique pas à l'adaptateur Gravis GrIP, qui calibre votre joypad Gravis GrIP automatiquement.

CONFIGURATION DU JEU

A: Changer la carte clavier - Cette option vous permet de changer les touches par défaut du joueur 1 (Player 1) et du joueur 2 (Player 2). Pour ce faire, suivez les instructions à l'écran.

B: Joypad - Cette option vous permet de sélectionner des configurations prédéfinies de boutons pour 2 boutons, 4 boutons ou joypads Gravis GrIP. Pour ce faire, suivez les instructions à l'écran.

C: Configuration du joypad - Votre joypad doit être configuré de façon à ce que le contrôle des directions fonctionnent correctement. Suivez les instructions à l'écran.

D: Régler le volume de la musique - Réglez le volume de la musique comme vous le souhaitez en déplaçant la barre de réglage entre les niveaux Minimum et Maximum, à l'aide des flèches.

E: Configurer le son - Vous devez configurer votre driver sonore de façon à ce qu'il soit compatible avec votre carte sonore. Mais vous devrez quitter le jeu pour cela. Suivez les instructions à l'écran pour configurer votre driver sonore.

F: Configuration du matériel par défaut - Cette option remet toutes les configurations par défaut.

CHOIX DES OPTIONS

WWF WrestleMania*: The Arcade Game vous offre plusieurs façons de rendre votre style de combat encore plus passionnant. Pour accéder aux options, sélectionnez la boîte des options avec le D-PAD, puis appuyez sur n'importe quel bouton/touche. L'écran des options apparaît.

Appuyez sur HAUT ou BAS pour passer à telle ou telle option et GAUCHE ou DROITE pour ajuster sa valeur. Lorsque vous avez fini, mettez EXIT en surbrillance pour retourner à l'écran de sélection des combattants.

PARADES

Lorsqu'il est activé (ON), votre adversaire contrôlé par ordinateur peut parer les coups. Vous pouvez aussi choisir la solution de facilité en désactivant ses capacités de parade (OFF).

DIFFICULTÉ

Permet de fixer le niveau de jeu de Very Easy (Très Facile) à Very Fast (Très Difficile).

VITESSE DU CHRONOMÈTRE

Réglez la rapidité du temps qui s'écoule, de Easy (Facile) à Get Real (Réel).

MODE "COPAIN"

Lors des parties à deux joueurs, l'activation de ce mode (ON) donnera à chaque joueur la possibilité d'avoir un copain contrôlé par ordinateur pour l'aider à défaire son/ses adversaire(s).

CHOIX DES CATCHEURS

Appuyez sur les touches/flèches de direction vers le HAUT ou le BAS pour amener le curseur sur votre combattant préféré. Dès que vous avez choisi, appuyez sur n'importe quel bouton/touche pour rejoindre les joyeux estropieurs du WWF WrestleMania*: The Arcade Game!

Si vous jouez à deux, l'ordinateur vous demandera, dès que vous aurez sélectionné vos catcheurs, si vous voulez lutter l'un contre l'autre ou combattre ensemble du même côté.

Si vous jouez seul, il choisira lui-même vos adversaires. Il vous demandera également si vous souhaitez concourir pour le titre intercontinental ou celui de la World Wrestling Federation*. Choisissez judicieusement: dans chaque cas, des défis toujours plus dangereux vous attendent au tournant!



CONTROLES DES JOUEURS ET PERIPHERIQUES D'ENTREE

WrestleMania* peut se jouer jusqu'à deux joueurs. Le joueur 1 peut choisir d'utiliser un joypad GrIP Gravis à six boutons, un joypad de type Gravis à quatre boutons, le clavier 1, ou une combinaison entre le clavier 1 et le joypad à deux boutons. A moins qu'il n'utilise un joypad GrIP Gravis à six boutons, le joueur 2 est toujours le clavier 2.

JEUX À UN JOUEUR

Titre intercontinental: Après quatre combats à un contre un, vous aurez à affronter une éreintante série de matchs vicieux à un contre deux. Ensuite, s'il reste encore quelque chose de vous, vous devrez affronter, cette fois, trois adversaires d'un coup. Gagnez et vous deviendrez le nouveau Champion intercontinental!

Titre de la World Wrestling Federation* : Combattez avec un handicap, tous les autres catcheurs, à un contre deux puis, si vous en avez encore le courage, affrontez-les à nouveau tous les huit, mais cette fois à un contre trois! Si vous parvenez jusque là, vous avez peut-être une chance de triompher dans le match final du Royal Rumble* et d'être sacré Champion de la World Wrestling Federation*!

JEUX À DEUX JOUEURS

Un contre un : Le meilleur sur trois matchs à une seule chute, l'emporte!

En équipe : Vous allez combattre ensemble tous les grands athlètes de WWF WrestleMania*: The Arcade Game, y compris vous-même! A deux contre deux. Sitôt qu'un adversaire est vaincu, un autre bondit sur le ring pour vous attaquer à son tour! Si vous parvenez à les vaincre tous les huit, vous êtes couronnés champions du monde par équipe!

UN COUP D'OEIL SUR L'ARENE

Voici une vue du ring où se passe l'action de WWF WrestleMania*: The Arcade Game!



COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 1

Montre l'énergie restant au premier joueur. Elle baisse avec les coups reçus. Quand il n'en reste plus, vous êtes KO!

COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 2

Idem joueur 1

CHRONO

Un round dure un maximum de 99 secondes, après quoi, le match est terminé. Le gagnant est celui à qui il reste le plus d'énergie à la fin du combat.

BARRE DE RECUPERATION

Cette barre apparaît quand vous êtes complètement exténué ou dans les cordes. Récupérez plus vite en pressant rapidement n'importe quel bouton.

ALERTE COMBINAISON

Note : Quand l'alerte combinaison est activée (ce qui arrive lorsque vous avez réussi certains mouvements), vous pouvez déclencher de spectaculaires attaques combinées.COMBO MOVES ALERT

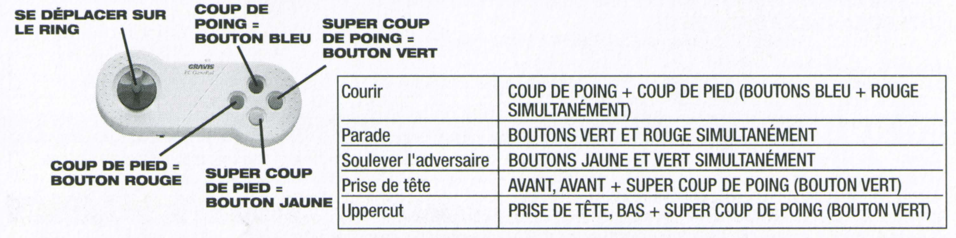
LES BASES D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

Ne songez pas à grimper sur le ring de WrestleMania* avant de connaître les bases de l'attaque-défense! Certains catcheurs peuvent soulever leur adversaire, tandis que d'autres peuvent infliger des uppercuts redoutables. Entraînez-vous et vous découvrirez qui est capable d'administrer ces coups.

REMARQUE: Vous avez ici les **CONFIGURATIONS PAR DÉFAUT DES COMMANDES**. Vous pouvez les modifier sur l'écran d'options déroulant.

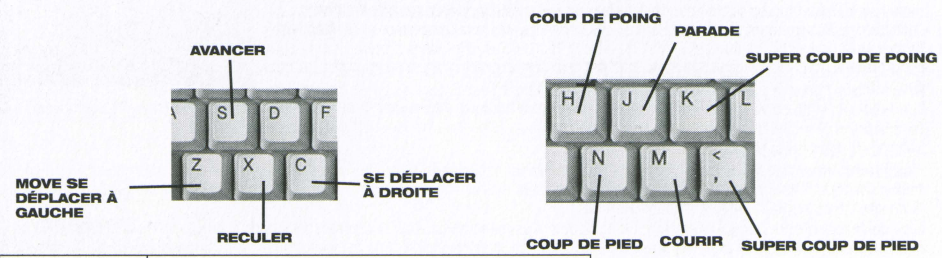
ATTAQUE

COMMANDES DU JOYPAD 4 BOUTONS PAR DÉFAUT



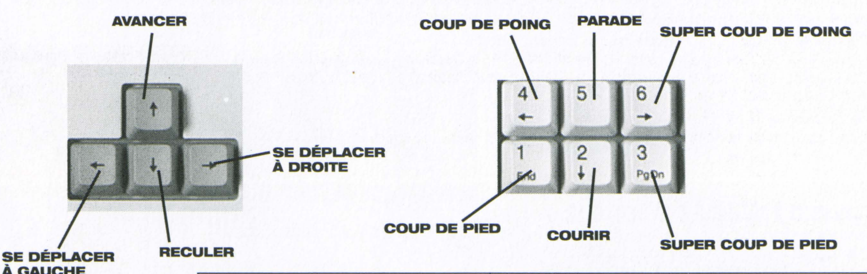
Courir	COUP DE POING + COUP DE PIED (BOUTONS BLEU + ROUGE SIMULTANÉMENT)
Parade	BOUTONS VERT ET ROUGE SIMULTANÉMENT
Soulever l'adversaire	BOUTONS JAUNE ET VERT SIMULTANÉMENT
Prise de tête	AVANT, AVANT + SUPER COUP DE POING (BOUTON VERT)
Uppercut	PRISE DE TÊTE, BAS + SUPER COUP DE POING (BOUTON VERT)

COMMANDES PAR DÉFAUT DU CLAVIER 1



Courir	M
Parade	J
Soulever l'adversaire	SUPER COUP DE POING + Super coup de pied (Touches , + K)
Prise de tête	AVANT, AVANT + SUPER COUP DE POING (TOUCHE K)
Uppercut	PRISE DE TÊTE, BAS + SUPER COUP DE POING (TOUCHE K)

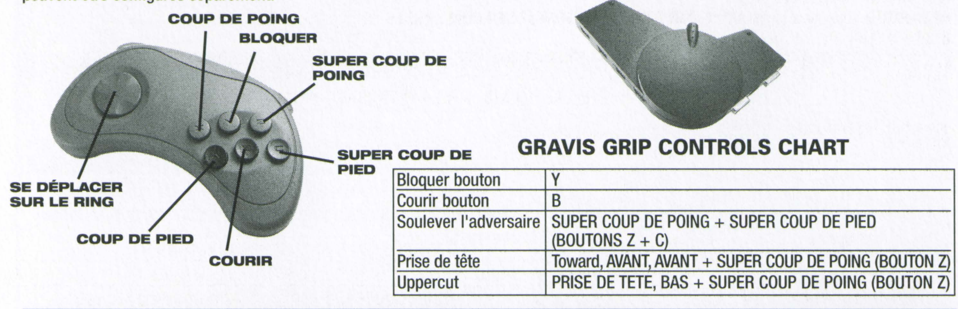
COMMANDES PAR DÉFAUT DU CLAVIER 2



Soulever l'adversaire	SUPER COUP DE POING + Super coup de pied (Touches 6 + 3)
Prise de tête	AVANT, AVANT + SUPER COUP DE POING (TOUCHE 6)
Uppercut	PRISE DE TÊTE, BAS + SUPER COUP DE POING (TOUCHE 6)
Lancer votre adversaire dans les cordes	rapprochez-vous de lui, puis appuyez sur ARRIERE, ARRIERE, SUPER COUP DE POING.
Faire chuter	ARRIERE, ARRIERE, COUP DE POING

MANETTE GRAVIS ET ADAPTATEUR

REMARQUE: Si vous jouez à deux et que vous utilisez la Gravis GrIP, les deux joueurs vont utiliser les mêmes boutons. Les boutons ne peuvent être configurés séparément.



GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Bloquer bouton	Y
Courir bouton	B
Soulever l'adversaire	SUPER COUP DE POING + SUPER COUP DE PIED (BOUTONS Z + C)
Prise de tête	Toward, AVANT, AVANT + SUPER COUP DE POING (BOUTON Z)
Uppercut	PRISE DE TETE, BAS + SUPER COUP DE POING (BOUTON Z)

DEFENSE

Pour R**EPOUSSER UN ADVERSAIRE DONT ON A PARÉ LE COUP**, maintenez le bouton parade enfoncé et appuyez sur le bouton/la touche **COUP DE POING**.

Pour vous dégager lorsqu'un adversaire vous a saisi par la tête, appuyez sur **COUP DE PIED**, ou essayez des mouvements de dégagement en utilisant l'une de ces combinaisons : (a) **BAS, BAS, SUPER COUP DE PIED** ou (b) **AVANT, AVANT et SUPER COUP DE POING**. Les mouvements seront différents pour chaque catcheur et ce ne sont pas les seuls possibles! Faites des essais, au cours des compétitions, pour découvrir toutes les techniques possibles!

Pour EFFECTUER UNE ROULADE D'ECHAPPEMENT lorsque vous avez été jeté à terre, appuyez sur les flèches de direction **HAUT** ou **BAS ou sur le D-PAD**.

INTENSIFIER LES ATTAQUES!

Maintenant que vous maîtrisez les bases, voici quelques techniques qui vous permettront de vous battre non seulement pour survivre, mais aussi pour gagner!



AU DESSUS DE LA MELEE!

Vous voulez lancer une attaque depuis le haut du tirant des cordes ? Allez-y! Rejoignez le coin en haut à gauche ou en haut à droite du ring, puis utilisez les flèches ou les boutons de direction HAUT/DROITE ou HAUT/GAUCHE pour grimper! Appuyez alors sur n'importe quel(le) bouton/touche de mouvement pour planer au-dessus du ring!

SORTIR DU RING!

Bien souvent, l'action devient si sauvage que le ring ne peut pas la contenir toute entière! Allez-y et combattez votre adversaire sur le sol de l'arène... Mais revenez dans le ring avant d'avoir perdu toute votre énergie, sans quoi vous seriez disqualifié et perdriez le match!

MOUVEMENTS COMBINES

Rien n'est plus dévastateur pour vos adversaires que les mouvements combinés! Certains joueurs ont créé des combinaisons de 30 coups!! Et ça... ÇA DOIT FAIRE MAL! Essayez pour découvrir quelles sont les combinaisons de votre catcheur! La barre de mouvement combiné apparaît dès qu'une combinaison est réussie, pour vous dire que quelqu'un vient de mordre la poussière!

SECOND SOUFFLE



Avec WrestleMania*:The Arcade Game, vous allez connaître la vie après la mort (subite)! Si vous vous êtes fait aplatir dans le round final, mais que votre alerte combinaison est allumée, trouvez un second souffle en pressant frénétiquement les boutons.

ET ATTENDEZ... IL Y EN A D'AUTRES!

McMAHON : "Bon maintenant fini de rigoler, si vous voulez vraiment vous battre..."
LAWLER : "Eh, tais-toi voir un peu McMahon!"
McMAHON : "Essayez donc ces combinaisons..."
LAWLER : "Mais, il n'ont pas besoin de savoir ça!"
McMAHON : "Appuyez deux fois sur le D-PAD vers votre adversaire..."
LAWLER : "Non mais, c'est pas vrai. Eh McMahon, tu pètes un boulon!"
McMAHON : "Ou encore appuyez sur ARRIERE..."
LAWLER : "Tu veux qu'on se fasse écharper!? Stop-Motus-COUPEZ!"

PRISES SPECIAL GRABUGE!

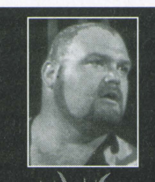
WrestleMania*: The Arcade Game est bourré de prises spéciales! Certaines sont révélées dans la biographie du catcheur, d'autres doivent être apprises...

LES SUPERSTARS DE WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME

La World Wrestling Federation* (Fédération mondiale de catch) réunit les plus grands athlètes de catch du monde! Dans les pages suivantes, vous recevrez les informations indispensables à votre survie sur le ring brûlant de WrestleMania*: The Arcade Game! Grâce à quoi, avec une grande dose de talent et un tout petit peu de chance, vous vous propulserez à travers le championnat intercontinental, et qui sait? vous pourriez même décrocher le titre de la World Wrestling Federation*!

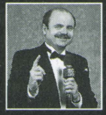
NOTE : Les mouvements décrits ci-dessous supposent que votre adversaire se trouve à votre droite. Pour bouger dans la direction opposée, inversez le mouvement.

P = Bouton coup de poing
SP = Bouton super coup de poing
K = Bouton coup de pied
SK = Bouton super coup de pied



BAM BAM BIGELOW

"Je suis prêt, ce soir, ça va chauffer pour mon adversaire!"



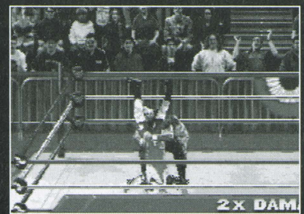
"Une pluie de météorites qui nous vient du New Jersey, 1m 90, 180 kg..."



"Que dites-vous de ces tatouages sur le crâne de Bigelow? Impressionnant, pas vrai ?



"Eh, McMahon, tu pourrais te faire tatouer, ça donnerait de la personnalité à ton crâne!"



Attention, voici un coup Spécial Grabuge réservé à WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez donc de refaire le coup du marteau-pilon atomique!*

QUELQUES MANOEUVRES PREFEREES:

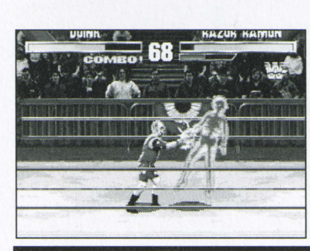
POING DE FEU: enfoncez (P) pendant 3 secondes, puis lâchez et retapez (P)

COUP DE PIED JETE: ← ← (SK)

RETOURNEMENT ARRIERE: ← ← (P)

COUP DE PIED AU RAS DU SOL: Courir, (K) ou (SK)

SPECIAL CORDE A LINGE Courir, (P) ou (SP)



Encore un coup spécial de WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez de découvrir comment électrocuter votre adversaire avec un fouet électrique !*

QUELQUES MANOEUVRES PREFEREES:

CLAQUE A L'OREILLE: ↓ ↘ → (P)

SI J'AVAIS UN MARTEAU: → → (SK)

SPECIAL CORDE A LINGE: Courir, (P) ou (SP)

COUP DE HANCHE: ← ← (P)

COUP A LA TETE: Prise de tête,  (SK)

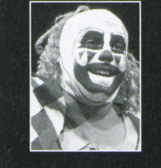


"Ce clown rusé arrive tout droit du cirque. Il mesure 1m 80 et pèse 109 kgs."



"On ne sait jamais quels nouveaux tours Doink™ va sortir de sa manche bariolée!"

"Des tours ? Il ne vaut pas le détour! C'est tout du bluff, McMahon!"

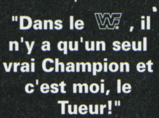




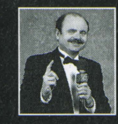
"Salut mon pote! Sers-moi la paluche! Eh, quoi? T'as pas confiance?!"



BRET "HIT MAN" HART



"Dans le WWF, il n'y a qu'un seul vrai Champion et c'est moi, le Tueur!"



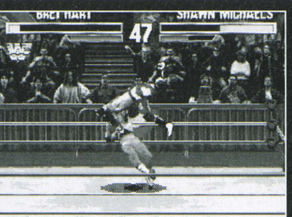
"Un seigneur de Calgary dans l'Alberta. 1m 82 pour 106 kg!"



"Tu l'aimes bien celui-là, pas vrai, Jerry Hawler? Ha, ha, ha!"



"Tu rigoles McMahon, s'il était en train de flamber, j'lui cracherais même pas dessus!"



Coup spécial WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez donc de leur faire demander pitié avec la prise de bras!*

QUELQUES MANOEUVRES PREFEREES:

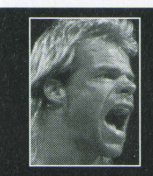
LE RATEAU DANS L'OEIL: ↓ ↘ → (P)

L'UPPERCUT TOURNIQUET: ↓ ↘ → (SP)

PRISE DE BRAS: ← ← (P)

COUP DU BULLDOG: Prise de tête, ↓ ↓ (SK)

LA CORDE A LINGE VOLANTE Courir, (P) ou (SP)



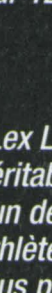


"Personne au WWF ne peut égaler mon intelligence et ma force brute combinées!"



"Un colosse venu d'Atlanta en Géorgie : 1m 95 pour 125 kg..."

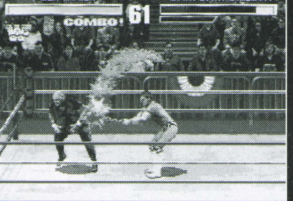




"Lex Luger est véritablement l'un des athlètes les plus puissants du monde actuel."



"Encore un bon mot de Vince-La-Palice, le grand-maître de l'évidence!"



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Découvrez comment écraser votre adversaire avec une masse médiévale!*

QUELQUES MANOEUVRES PREFEREES:

COUP DE COUDE: → → (P)

HACHE A DEUX MAINS: à côté de l'adv., (SP)

SUPLEX VERTICAL: Prise de tête, → → (SP)

LE CHEVALET BRISE-DOS: Lever par-dessus tête, ↑ (SK)

COUP DE HANCHE: ← ← (P)



Coup spécial WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez donc d'épouvanter votre adversaire avec le Frankensteiner*!*

QUELQUES MANOEUVRES PREFEREES:

CROC-EN-JAMBE: → → (K)

LA CHIQUENAUDE DU CREPUSCULE: Courir, (SP)

LEVER-PROJETER: ← ← (P)

COUP DE PIED ECLAIR: ↓ ↘ → (K)

CLEF-DE-BRAS: Prise de tête, → → (P)



"Un texan de San Antonio : 1m 82 pour 106 kg..."



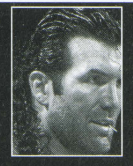
"Cette fois, je suis sûr que c'est lui, ton adversaire WWF préféré, sa majesté King Lawler!"



"Cette fois tu dis vrai MacMahon : à poids égal, Michaels est le meilleur du WWF, après moi bien entendu!"



"Admirez le plus fort, les gars! Décrassez bien vos yeux, ce soir c'est Shawn Michaels™ qui régale!"



RAZOR RAMON

"Tu crois faire le poids, lavette? Eh bien, viens t'y frotter!"



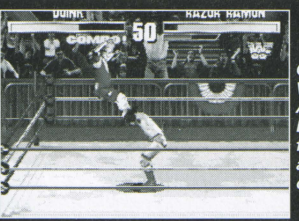
"Un géant venu de Miami en Floride : 1m 98 pour 118 kg..."



"Ce voyou a l'air particulièrement déterminé, ce soir, mon cher Jerry Lawler!"



"Ramon a plus de tempérament dans le petit doigt que tu n'en auras jamais nulle part, McMahon!"



Coup spécial WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Devinez comment il fait pour secouer ses adversaires comme des carpettes!*

MANOEUVRES PREFEREES:

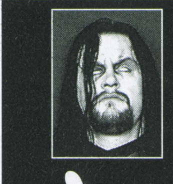
UPPERCUT: Prise de tête, ↓ (SP)

LE FIL DU RASOIR: Prise de tête, → → (SP)

LE MARTEAU-PILON: Prise de tête, ↓ ↓ (SK)

COUP DE HANCHE: ← ← (P)

LA COUPE RASOIR: Prise de tête, ↑ ou ↓ (P)





"Le jour de ma victoire est ton dernier!



"Une étoile de première grandeur (2m 07, 145 kg) qui nous vient directement de Death Valley... la vallée de la mort!"





"Mon Dieu qu'il est pâle!



"Y'a peu de chances McMahon. Sûr qu'il aime pas trop le soleil!"



Coup spécial WF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez de deviner comment lancer des démons d'affliction sur vos adversaires!*

MANOEUVRES PREFEREES:

LA FRACTURE: ← ← (P)

SUPER UPPERCUT: Prise de tête, ↓ (SP)

LE COUP DE LA PIERRE TOMBALE: → → (SK)

LE BRISE-NUQUE: Tenir (P) pendant 3 sec, relâcher

COUP DE PIED AU RAS DU SOL: Courir, (K) ou (SK)



Coup spécial WF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME! Essayez vous aussi de faire tournoyer votre adversaire comme une poupée de chiffon!*

MANOEUVRES PREFEREES:

LE BRISE-BARRIQUE: (SP) près de votre adversaire

LE VENTRE ELASTIQUE: → → (P)

LES CISEAUX ECRASEURS: → → (SK)

SUPLEX: Prise de tête, ↓ ↓ (SK)

BANZAI SPLASH: N'importe quel bouton (sauf parer) depuis le haut du tirant des cordes.

"Cet ancien Champion de Sumo vient du Japon. Il mesure 1m 90 et pèse 255 kg..."

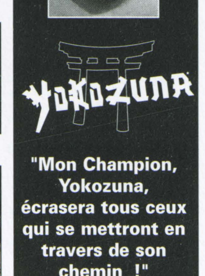


"Il fait le poids, ce type : il a dû en écraser plus d'un! Je sens que tu ne vas pas aimer son banzai-splash!"



"Mr Fuji ne doit pas peser autant qu'une de ses cuisses!"





"Mon Champion, Yokozuna, écrasera tous ceux qui se mettront en travers de son chemin !"

STRATEGIES DE SURVIE DANS WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Quand bien même vous maîtriseriez l'ensemble des règles de ce manuel, WF WrestleMania*: The Arcade Game recèle encore bien des secrets! Avant de vous laisser faire vos premières armes, voici quelques derniers conseils qui vous permettront de vous dépasser pour entrer dans le royaume excitant de WF WrestleMania*: The Arcade Game!

*** Essayez diverses combinaisons de boutons. A tout moment, vous pouvez découvrir un nouveau mouvement pour une situation donnée d'attaque ou de défense!

*** En joute à deux-contre-un et à trois-contre-un, vos adversaires peuvent s'échauffer à un tel point qu'ils se battront entre eux! Profitez-en!

*** Si vous voulez faire un vol plané depuis le haut du tirant des cordes, faites vite! Ce n'est pas parce que vous êtes perché que votre adversaire ne va pas vous attaquer et vous envoyer planer dans l'autre sens!

ACCLAIM ENTERTAINMENT LIMITED WARRANTY

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adres er à:

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, voux pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

DAMAS Y CABALLEROS: ¡BIENVENIDOS A WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Seguramente ya habrás practicado el wrestling alguna vez. A lo mejor has competido en el Royal Rumble*, o has probado el Steel Cage Challenge*. ¡Puede que incluso hayas probado Raw*!

¿Y qué?

Es imposible que ninguno de ellos te haya preparado ni lo más mínimo para el juego de lucha más salvaje y más cargado de acción que ha existido jamás: ¡ WrestleMania*: The Arcade Game!

¡Puedes hacer de Shawn Michaels* y machacar a tu rival con las acrobacias espectaculares del Frankensteiner*! ¡Puedes ser The Undertaker* (enterrador) y fulminar cualquier asomo de victoria de tu oponente con el martinete de lápida! ¡Puedes interpretar el papel de Yokozuna* y destrozar a tu adversario con una caída banzai de 258 kilos!

¡Pero la acción del Wrestlemania*: The Arcade Game va mucho más allá de estos sensacionales movimientos! ¡En el papel de Razor Ramón*, puedes transformar tu brazo en un veloz filo de cuchilla! ¡Como Doink*, puedes deshacer literalmente a tu enemigo con un electrizado brazo zumbador!

¡ Wrestlemania*: The Arcade Game es todo esto y mucho más! ¡Se trata de series de combates de dos o tres contra uno en un rutilante camino hacia el título de campeón intercontinental y el de campeón de la World Wrestling Federation*! ¡Se trata de una acción que agita los sentidos y se sale fuera del propio ring! ¡Se trata de toda una serie de golpes y movimientos secretos que sólo aprenderás con la práctica, tanto dentro como fuera del ring! ¡Se trata del wrestling más emocionante que conocerás nunca, tanto sobre la lona como por los aires!

¡Se trata de WrestleMania*: The Arcade Game, el desafío en forma de wrestling más espectacular y sensacional que el mundo haya conocido jamás!

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

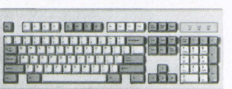
Funciona con los siguientes controladores y tarjetas de sonido: controladores de 4 botones, joysticks de 2 botones, adaptador Gravis GrIp, SoundeBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE32, aquellas tarjetas que sean 100% compatibles con las anteriormente citadas, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq SoundScape, ESS Technology ES688, General

- PC con microprocesador 486SX a 25 Mhz
- 8 MB de memoria RAM, unidad de CD-ROM de doble velocidad
- 17 MB de espacio libre en el disco duro para instalación completa (8MB para instalación parcial)
- DOS 5.0 o superior (compatible con Windows 95)
- Tarjeta gráfica VGA
- Se recomienda utilizar un controlador y una tarjeta de sonido

MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I y II, y Yamaha OPL3-based FM.

PREPARACIÓN PARA ENTRAR EN EL RING

INSTALACIÓN

NOTA: no se puede jugar directamente a Wrestlemania: The Arcade Game desde el CD-ROM, sino que hay que instalarlo en el disco duro. Éste debe disponer de 17 MB libres para poder realizar una instalación completa, y de 8MB para una parcial.*

1. Enciende el ordenador. Inserta el CD-ROM de Wrestlemania*: The Arcade Game (guardado en el estuche que hay dentro de la caja) en tu unidad de CD-ROM (utilizando una caja de disco compacto si es necesario).
2. A continuación del indicativo del DOS `(C:\>)`, teclea la letra que corresponda a tu unidad de CD-ROM (normalmente `D:\> o de E:\>`) seguida de dos puntos (`:`) y luego pulsa la tecla intro.
3. A continuación de `D:\> o de E:\>`, teclea INSTALL y pulsa la tecla intro.
4. El programa de instalación empezará a ejecutarse. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para instalar Wrestlemania*: The Arcade Game en tu disco duro. NOTA: puedes escoger entre una instalación completa o parcial, destacando FULL o PARTIAL respectivamente con la tecla de la flecha que indica hacia ARRIBA o el que indica hacia ABAJO. Luego pulsa INTRO.

- Si escoges la instalación COMPLETA, todo el juego se instalará en el disco duro. De esta forma el juego funcionará a la perfección y es la que recomendamos. Para este tipo de instalación necesitas 17 MB de espacio libre en el disco duro.
- Si escoges la instalación PARCIAL, en el disco duro sólo se instalará parte del juego (8 MB), por lo que te hará falta acceder al CD-ROM para el resto del juego. De esta forma no necesitas tanto espacio en el disco duro, pero el juego necesita más tiempo para cargarse.
- Para ejecutar Wrestlemania*: The Arcade Game una vez que esté instalado en tu disco duro, asegúrate de que estás en el directorio de Wrestlemania*: The Arcade Game y, a continuación del indicativo `C:\ACCLAIM\WMANIA>`, teclea `WWF` [Intro].

Si tienes algún problema para instalar WrestleMania*: The Arcade Game, consulta el suplemento técnico que viene con el juego.

Cuando veas la pantalla del título de Wrestlemania*: The Arcade Game, observarás varias opciones que te permitirán empezar a jugar (el jugador 1 debe pulsar **F1** y el jugador 2, **F2**) o para configurar el juego (pulsa **F3**).

NOTA: tienes que seleccionar la opción para configurar el juego si quieres cambiar los controles del teclado y/o del controlador antes de empezar a jugar. Si utilizas un controlador, DEBES escoger esta opción para calibrar la palanca de mando. No obstante, si utilizas un adaptador Gravis GrIp, que calibra automáticamente el controlador Gravis GrIP, no te hará falta seleccionarla.

CÓMO CONFIGURAR EL JUEGO

A: Cambiar los controles del teclado - Esta opción te permite cambiar las teclas que el jugador 1 y el 2 deben utilizar por defecto. Para ello, sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

B: Controlador - Esta opción te permite escoger entre una selección de configuraciones de botones preajustadas para los controladores de 2 botones, los de 4 y el Gravis GrIp. Para hacerlo, sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

C: Configuración del controlador - Tienes que configurar tu controlador para asegurarte de que los controles de la dirección van a funcionar correctamente. Para hacerlo, sigue las instrucciones de la pantalla.

D: Ajustar el volumen de la música - Ajusta el volumen de la música a tu gusto utilizando las flechas para mover la barra deslizante entre el volumen máximo y el mínimo.

E: Configurar sonido - DEBES sonfigurar el controlador del sonido de acuerdo con tu tarjeta de sonido. Ahora bien, para hacerlo TIENES QUE SALIR AL DOS. Sigue las instrucciones de la pantalla.

F: Configuración por defecto del hardware -Esta opción repone todos los ajustes por defecto.

CÓMO AJUSTAR OPCIONES

WWF Wrestlemania*: The Arcade Game te ofrece varias maneras de convertir tus peleas en una experiencia, si cabe, mucho más emocionante. Para ajustar opciones, destaca el recuadro de opciones con el botón direccional y luego pulsa cualquier botón/tecla. Aparecerá la pantalla de opciones. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del botón direccional para destacar una opción y luego la IZQUIERDA o la DERECHA para activar o desactivar el ajuste deseado. Una vez que hayas terminado, destaca EXIT (SALIDA) para volver a la pantalla de selección de luchador.

BLOCKING (BLOQUEO)

Cuando está ACTIVADO (ON), tu oponente puede bloquear tus golpes. Si quieres un camino de rosas hacia la victoria, déjalo DESACTIVADO (OFF).

DIFFICULTY (DIFICULTAD)

Activa la dificultad del juego, con toda una gama de opciones, desde muy fácil (Very Easy) a muy difícil (Very Hard).

CLOCK SPEED (VELOCIDAD DEL RELOJ)

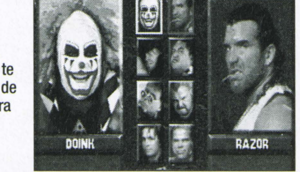
Ajusta la velocidad del cronómetro desde Easy (ranquilamente) a Get Real (acelerado).

BUDDY MODE (MODALIDAD DE COMPA)

En una partida de dos jugadores, si activas (ON) esta opción, cada uno de los jugadores recibirá la ayuda de un "compa" controlado por el ordenador, que le ayudará a vencer al oponente respectivo.

ELECCIÓN DE LUCHADORES

Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del botón direccional, o bien la flecha que indica hacia ARRIBA o la que indica hacia ABAJO, para mover el cursor hacia tu luchador favorito. Una vez que hayas seleccionado a un luchador, pulsa cualquier botón/tecla para incorporarte a la lucha sin cuartel de WWF Wrestlemania*: The Arcade Game!



Si juegas en la modalidad para dos jugadores, el ordenador te dará la posibilidad de, una vez seleccionados los dos luchadores, elegir entre un combate de uno contra uno o una competición por equipos.

Si juegas en la modalidad para un jugador, el ordenador elegirá automáticamente a tus rivales. Se te preguntará además si quieres competir por el título de campeón intercontinental o el de campeón de la World Wrestling Federation*. Decide con buen juicio, ¡te enfrentarás a difíciles retos en cualquiera de los dos casos!

DISPOSITIVOS DE CONTROL DE LOS JUGADORES

WrestleMania* es para un máximo de dos jugadores. El jugador 1 puede escoger entre utilizar un controlador Gravis GrIP de seis botones, un controlador de cuatro botones del tipo Gravis, un teclado o una combinación de teclado y controlador de dos botones. A no ser que utilice otro controlador Gravis GrIP de seis botones, el jugador 2 SIEMPRE utilizará un teclado.

PARTIDAS PARA UN JUGADOR

Título intercontinental: Primero deberás superar cuatro combates de uno contra uno, para enfrentarte a continuación a una penosa serie de luchas de dos contra uno ¡y terminar en un solo enfrentamiento salvaje de tres contra uno! Si los ganas todos, ¡serás el campeón intercontinental!

Título de la World Wrestling Federation*: Te enfrentarás a todos los demás luchadores en varios combates con desventaja de dos contra uno y, a continuación, les plantarás cara nada más y nada menos que a tus ocho rivales en una serie de combates de tres contra uno. Por último, tendrás que triunfar en el enfrentamiento final Royal Rumble*. Cuando lo consigas, ¡te convertirás en el campeón de la World Wrestling Federation*!

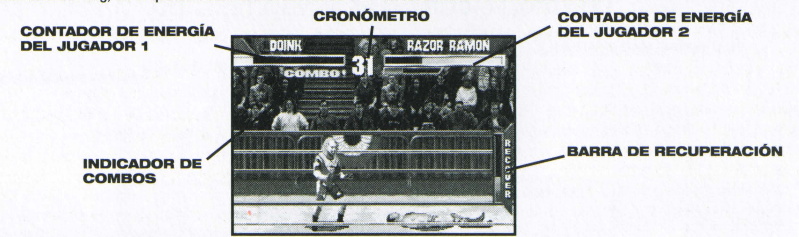
PARTIDAS PARA DOS JUGADORES

Uno contra uno: ¡Tu rival y tú deberéis enfrentaros en tres combates a una caída!

Cooperativo: Tu compañero y tú os enfrentaréis a todos los grandes deportistas de WWF Wrestlemania*: The Arcade Game, incluidos vosotros mismos, en combates de dos contra dos. En cuanto hayáis vencido a uno de vuestros oponentes, uno nuevo se sumará a la lucha para enfrentarse a vosotros dos. Una vez que hayáis vencido a vuestros ocho rivales, ¡seréis coronados como campeones mundiales de luchas de relevos!

ECHA UN VISTAZO AL RING

¡Aquí tienes una vista del ring, en el que se desarrolla la acción de WWF Wrestlemania*: The Arcade Game!



CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR NÚMERO UNO

Muestra la energía restante del jugador número uno. Irá descendiendo a medida que recibas golpes. Cuando llegue a cero estarás por los suelos.

CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR NÚMERO DOS - Igual que para el jugador número uno.

CRONÓMETRO

Los asaltos constan de 99 segundos, transcurridos los cuales habrá concluido el combate. Al final del combate, el ganador será aquel que conserve la mayor cantidad de energía.

BARRA DE RECUPERACIÓN

Este contador aparece cuando te encuentras verdaderamente acabado o contra las cuerdas. Puedes acelerar tu recuperación pulsando rápidamente cualquier botón.

SEÑAL PARA MOVIMIENTOS COMBINADOS O COMBOS

Nota: Cuando se active la señal de movimientos combinados (lo que ocurrirá después de que hayas ejecutado con éxito ciertos movimientos), ¡podrás descargar espectaculares movimientos combinados o combos!

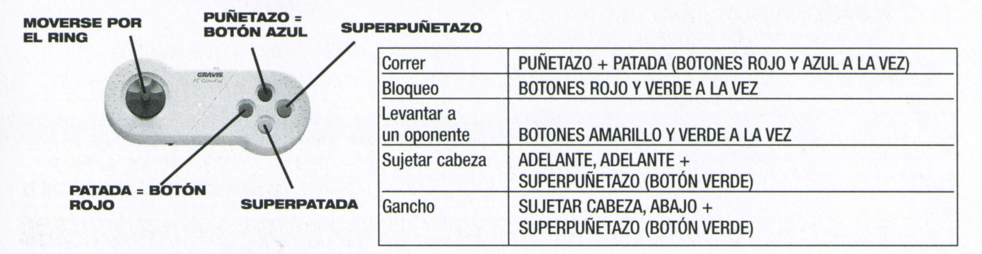
MOVIMIENTOS BASICOS DE ATAQUE Y DE DEFENSA

¡Ni se te ocurra subirte al ring de Wrestlemania* hasta que no conozcas los movimientos básicos de ataque y de defensa! Algunos luchadores puede levantar a sus oponentes, mientras que otros son capaces de soltar ganchos machacadores. Prueba y averigua quién es capaz de realizar estas atrocidades.

NOTA: estos son los controles por defecto; si quieres, puedes cambiarlos en la pantalla de opciones.

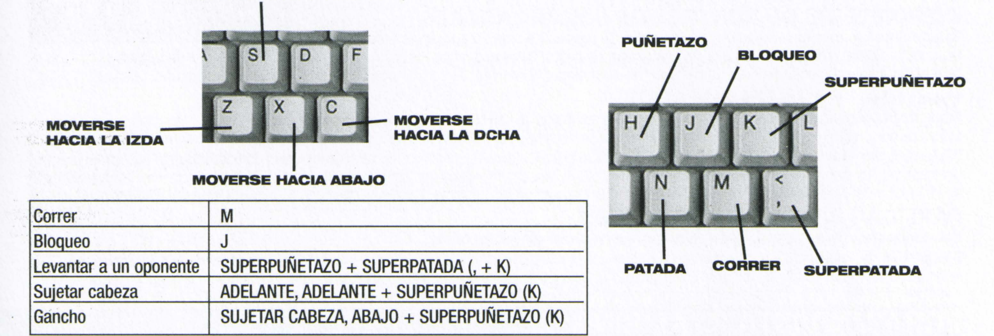
ATAQUE

CONTROLES POR DEFECTO PARA UN CONTROLADOR DE 4 BOTONES



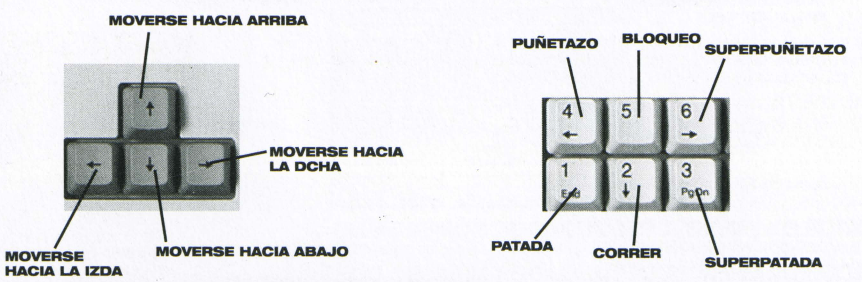
Correr	PUÑETAZO + PATADA (BOTONES ROJO Y AZUL A LA VEZ)
Bloqueo	BOTONES ROJO Y VERDE A LA VEZ
Levantar a un oponente	BOTONES AMARILLO Y VERDE A LA VEZ
Sujetar cabeza	ADELANTE, ADELANTE + SUPERPUÑETAZO (BOTÓN VERDE)
Gancho	SUJETAR CABEZA, ABAJO + SUPERPUÑETAZO (BOTÓN VERDE)

CONTROLES POR DEFECTO CON UN CONTROLADOR



Correr	M
Bloqueo	J
Levantar a un oponente	SUPERPUÑETAZO + SUPERPATADA (, + K)
Sujetar cabeza	ADELANTE, ADELANTE + SUPERPUÑETAZO (K)
Gancho	SUJETAR CABEZA, ABAJO + SUPERPUÑETAZO (K)

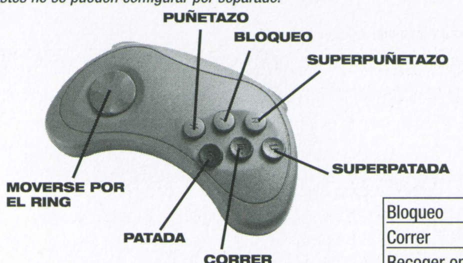
CONTROLES CON UN SEGUNDO TECLADO

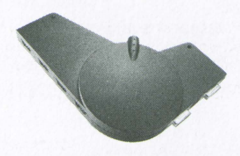


Levantar a un oponente	SUPERPUÑETAZO + SUPERPATADA (6 + 3)
Sujetar cabeza	ADELANTE, ADELANTE + SUPERPUÑETAZO (6)
Gancho	SUJETAR CABEZA, ABAJO + SUPERPUÑETAZO (6)
Para LANZAR A TU RIVAL CONTRA LAS CUERDAS, acércate a él y luego pulsa el botón o tecla que sirva para ALEJARSE, ALEJARSE, SUPERPUÑETAZO.	
Para TIRAR AL SUELO a tus oponentes, pulsa el botón o tecla que sirva para ALEJARSE, ALEJARSE, PUÑETAZO.	

CONTROLADOR Y ADAPTADOR GRAVIS GRIP

NOTA: en una partida de dos jugadores en la que se utilice el Gravis GrIP, AMBOS jugadores utilizan la misma combinación de botones. Éstos no se pueden configurar por separado.





GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Bloqueo	Botón Y
Correr	Botón B
Recoger oponente	SUPERPUÑETAZO + SUPERPATADA (BOTONES Z + C)
Sujetar cabeza	ADELANTE, ADELANTE + SUPERPUÑETAZO (BOTÓN Z)
Gancho	SUJETAR CABEZA, ABAJO + SUPERPUÑETAZO (BOTÓN Z)

DEFENSA

Para **RECHAZAR A UN RIVAL QUE TE TIENE BLOQUEADO**, mantén pulsado el botón que sirve para BLOQUEAR al mismo tiempo que pulsas el botón/tecla que sirva para dar un **PUÑETAZO**.



Para romper el bloqueo de tu rival cuando te tiene cogido por la cabeza, pulsa el botón o tecla de la **PATADA** o experimenta con los movimientos inversos utilizando una de las siguientes combinaciones de botones: (a) **ABAJO, ABAJO, SUPERPATADA, o (b) ADELANTE, ADELANTE** y **SUPERPUÑETAZO**. Los movimientos finales serán distintos de unos luchadores a otros, ¡y éstos no son los únicos movimientos posibles! ¡Durante la competición, puedes hacer el experimento de descubrir todos los movimientos posibles!

Para **QUITARTE DE EN MEDIO** cuando te han tirado a la lona, pulsa la flecha/ parte del botón direccional **SUPERIOR o INFERIOR.**

¡MEJORA TU ATAQUE!

Ahora que ya dominas los movimientos básicos, ¡aquí tienes algunas de las reglas que te llevarán de la lucha por la supervivencia a la lucha por la victoria!

¡DOMINA EL AIRE!

¿Quieres lanzar un ataque desde lo alto de un poste de esquina? ¡Adelante! Avanza hacia la esquina izquierda o la derecha del fondo del ring y luego pulsa la tecla o el botón direccional **SUPERIOR/DERECHO o SUPERIOR/IZQUIERDO** para trepar al poste de una de las esquinas del fondo. ¡Luego pulsa el botón/tecla correspondiente a cualquiera de los movimientos para lanzarte sobre el ring!

¡SAL DEL RING!

¡En muchas ocasiones la acción se vuelve tan salvaje que el ring no puede contenerla toda! ¡Adelante, vence a tu rival en el suelo firme...¡ ¡Pero vuelve al ring antes de quedarte sin energía o serás descalificado y perderás el combate!

MOVIMIENTOS COMBINADOS

¡No hay nada más devastador para tus rivales que los movimientos combinados! Algunos jugadores han llegado a realizar combinaciones de treinta golpes: ¡ESO SÍ QUE TIENE QUE DOLER! ¡Experimenta hasta encontrar los movimientos combinados particulares de tu luchador! Cuando logres un movimiento combinado aparecerá el contador de combos en la pantalla ¡indicándote que alguien ha recibido una paliza!

SEGUNDO ALIENTO

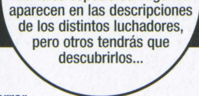
¡Uno no está acabado después de una muerte súbita en WF Wrestlemania*: The Arcade Game! Si te encuentras atrapado en el último asalto pero tu contador de combos está iluminado, intenta obtener un segundo aliento pulsando los botones frenéticamente.

PERO ESPERA...¡AÚN HAY MÁS!

McMAHON: "Mira, si de verdad quieres desencadenar un auténtico ataque contra tu rival..."
LAWLER: "¡Cállate, McMahon!"
McMAHON: "... experimenta con diversas combinaciones de botones..."
LAWLER: "¡No hace falta que se enteren de eso, McMahon!"
McMAHON: "...como pulsar dos veces el botón o tecla direccional correspondiente a la dirección de tu rival,..."
LAWLER: "Pero tío, ¡no me puedo creer que se lo estés contando!"
McMAHON: "...o pulsar el botón o tecla que sirva para ALEJARSE."
LAWLER: "Muy bien, ¡ya vale! ¡Ya es SUFICIENTE!"

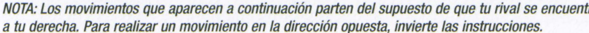
¡MOVIMIENTOS MORTALES!

¡ WF Wrestlemania*: The Arcade Game contiene toneladas de movimientos mortales especiales! Algunos aparecen en las descripciones de los distintos luchadores, pero otros tendrás que descubrirlos...



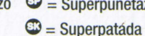
LAS SUPERESTRELLAS DE WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME

¡La World Wrestling Federation* (Federación Mundial de Wrestling) es el hogar de los deportistas más grandes del panorama actual del wrestling! En las siguientes páginas encontrarás la información básica que te guiará a través de los peligros sin precedentes del ring de la WF Wrestlemania*: The Arcade Game... ¡y te ayudará a recorrer, con mucha técnica y sólo un poquito de suerte, todo el camino hasta el campeonato intercontinental o incluso hasta el título de campeón de la World Wrestling Federation*!

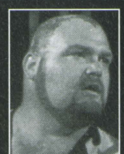


NOTA: Los movimientos que aparecen a continuación parten del supuesto de que tu rival se encuentra a tu derecha. Para realizar un movimiento en la dirección opuesta, invierte las instrucciones.

P = Botón de puñetazo
K = Patada



SP = Superpuñetazo
SK = Superpatáda





BAM BAM BIGELOW

"¡Hoy estoy preparado para calentarle la noche a mi rival!"

"Proveniente de Asbury Park, New Jersey, con 1,95 de estatura y 181 kilos..."



"¡Seguro que te impresionan esos tatuajes de llamas de la cabeza de Bigelow!"



"¡Eh, McMahon!, a lo mejor encuentras a alguien que te tatúe una personalidad"

¡MOVIMIENTO MORTAL DE WF WRESTLEMANIA: The Arcade Game! ¡Descubre cómo se hace un martinete rebotante!*

FAVORITE MANEUVERS:

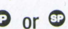
PUÑETAZO DE FUEGO: Mantén (P) pulsada 3 segs., luego suéltala y da un toque a (P)

PATADA CON SALTO: ← ← (SK)

CAÍDA DE ESPALDAS: ← ← (P)

PATADA CON CAÍDA: Correr, (K) or (SK)

SUPERCUELGUE: Correr, (P) or (SP)





¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WF WRESTLEMANIA: The Arcade Game! Descubre cómo machacar a tu rival con el brazo zumbador!*



MANIOBRAS FAVORITAS:

BOFETADA EN LA OREJA: ↓ ↘ → (P)

MARTILLO FELIZ: → → (SK)

SUPERCUELGUE: Correr, (P) o (SP)

CADERAZO: ← ← (P)

GOLPE DE CABEZA: Sujetar cabeza, ↓ ↓ (SK)

"Este payaso inteligente viene directamente del circo, con 1,82 de estatura y 110 kilos..."



"¡Nunca sabrás qué nuevos trucos esconde Doink™ en su vistosa manga!"



"¿Trucos? ¡Todo esto me suena a estrategia taimada, McMahon!"



DOINK

"¡Eh, tío, ponte allí! ¡Vamos a movernos un poquito! ¡Eh!, ¿qué te pasa, no te fías de mí?!"







BRET "HIT MAN" HART

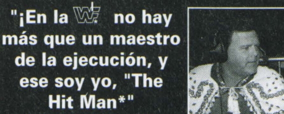
"¡En la WF no hay más que un maestro de la ejecución, y ese soy yo, "The Hit Man*" (el golpeador)!"



"Proveniente de Calgary, Alberta, con 1,85 de estatura y 106 kilos..."



"¡Es sin duda uno de tus luchadores favoritos, Jerry Lawler™! ¡Ja, Ja, ja!"





"¿Me tomas el pelo, McMahon? ¡No lo querría ni regalado!"



¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WF WRESTLEMANIA: The Arcade Game! ¡Descubre cómo hacerles llorar de rodillas con el arrastre de brazo!*

MANIOBRAS FAVORITAS:

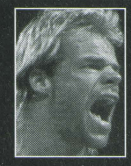
BARRIDA DE OJO: ↓ ↘ → (P)

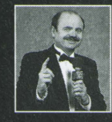
GANCHO RODANTE: ↓ ↘ → (SP)

ARRASTRE DE BRAZO: ← ← (P)

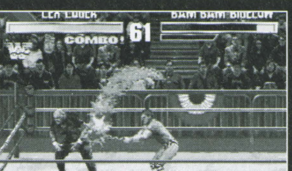
BULLDOG: Sujetar cabeza, ↓ ↓ (SK)

CUELGUE VOLANTE: Correr, (P) o (SP)





"Este fuerte nativo de Atlanta, Georgia, mide 1,98 y pesa 125 kilos..."



WRESTLEMANIA*: ¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WWF WRESTLEMANIA*! Descubre cómo machacar a tu oponente con una maza medieval!







"Luger es sin duda uno de los deportistas actuales más fuertes del mundo."



"¡Eh, si es Vince McMoto, maestro de lo obvio!"

"¡Nadie en la WWF reúne mi perfecta combinación de cerebro y fuerza bruta!"

MOVIMIENTOS FAVORITOS:

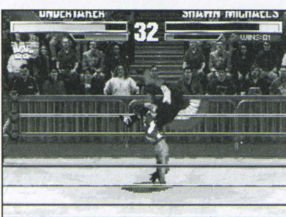
CODAZO DESLIZANTE: → → (P)

GOLPE DE MANO DE DOBLE EJE: Cuando estés cerca de tu rival, (SP)

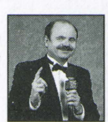
VOLTEO VERTICAL: Sujetar cabeza, → → (SP)

ROMPESPALDAS TORTURADOR: Salta sobre su cabeza, ↑ o (SK)

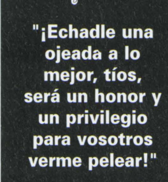
CADERAZO: ← ← (P)

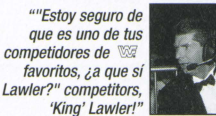


¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game! ¡Descubre cómo aterrorizar a tu rival con el Frankensteiner*!"



""De San Antonio, Texas, con 1,85 de estatura y 106 kilos..."







""Estoy seguro de que es uno de tus competidores de WWF favoritos, ¿a que sí Lawler?" competitors, 'King' Lawler!"



"Pues sí, McMahon: Michaels es el mejor de la WWF, ¡después de mí, por supuesto!"

"¡Echadle una ojeada a lo mejor, tíos, será un honor y un privilegio para vosotros verme pelear!"



MOVIMIENTOS FAVORITOS:

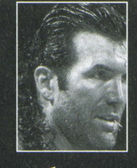
ZANCADILLA PIERNA DELANTERA: → → (K)

VUELO AL ATARDECER: Correr, (SP)

SACUDIDA: ← ← (P)

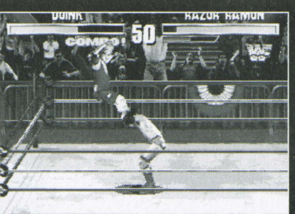
PATADA VELOZ: ↓ ↘ → (K)

TORCEDURA: Sujetar cabeza, → → (P)





"Desde Miami, Florida, con una estatura de 2,04 y un peso de 119 kilos..."



¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WWF WRESTLEMANIA*: The Arcade Game! ¡Descubre cómo vapulear a tu rival como a una alfombra!



"¡Parece que el chico malo se encuentra especialmente mentalizado esta noche, Jerry Lawler!"



"¡Apuesto a que Ramón tiene más hombría en un solo dedo que tú en todo el cuerpo, McMahon!"

RAZOR RAMON

"¿Crees que podrás con este pedazo de macho, gringo? ¡Inténtalo, chico!"

MOVIMIENTOS FAVORITOS:

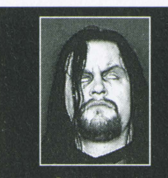
GANCHO: Sujetar cabeza, ↓ (SP)

FILO DE CUCHILLA: Sujetar cabeza, → → (SP)

MARTINETE: Sujetar cabeza, ↓ ↓ (SK)

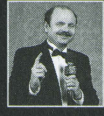
CADERAZO: ← ← (P)

REBANADA DE CUCHILLA: Sujetar cabeza, ↑ o ↓ (P)





"¡Mi victoria será tu entierro!"



"Esta estrella de 1,87, proviene del Valle de la Muerte y pesa 146 kilos..."

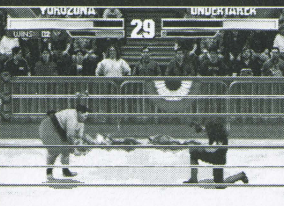




"¡Dios Mío, esa piel, blanca como la leche!"



"¡Sí, parece que el Undertaker no ha tomado mucho el sol últimamente, McMahon!"



¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WWF WRESTLEMANIA: The Arcade Game! ¡Descubre cómo arrojar demonios de castigo sobre tus rivales!*

MOVIMIENTOS FAVORITOS:

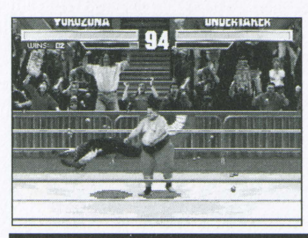
PESADILLA DE CRUJIDOS: ← ← P

SUPERGANCHO: Sujetar cabeza, ↓ SP

GOLPE DE LAPIDÃ: → → SK

ROMPE CUELLOS: Mantén pulsada 3 segs., P suéltala

PATADA CON CAÍDA: Correr, K o SK



¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA WWF WRESTLEMANIA! ¡Descubre cómo sacudir a tu rival como a una muñeca de trapo!*

MOVIMIENTOS FAVORITOS:

GOLPE DE TURBINA: SP cerca de tu rival

REBOTE DE VIENTRE: → → P

GOLPE DE TIJERA: → → SK

VOLTEO: Sujetar cabeza, ↓ ↓ SK

CAÍDA BANZAI: Cualquier botón (excepto el de bloqueo) desde lo alto del poste de la esquina



"Este antiguo campeón de sumo japonés mide 1,95 y pesa 258 kilos..."



"Sin duda, ¡se trata de un tipo verdaderamente grande! ¡Seguro que no te gustaría encontrarte en el lado equivocado de su caída banzai!"



"¡Apostaría a que un sólo muslo de Yoko pesa más que el Sr. Fuji entero!"



"¡Yokozuna™ machacará a cualquiera que se interponga en su camino!"

WWF WRESTLEMANIA®:THE ARCADE GAME STRATEGIES FOR SURVIVAL!

Even if you've mastered everything in this manual, there's more to WWF WrestleMania®:The Arcade Game than meets the eye! A few final tips will help take you beyond the squared circle into a new realm of WWF WrestleMania®:The Arcade Game excitement!

***Explore various combinations of buttons. You never know when you'll discover a brand-new move for a unique offensive or defensive situation!

***In two-on-one and three-on-one handicap bouts, your opponents are likely to be so fired up they'll wind up battling each other! Use this advantage wisely!

***If you're going to go to the air, move quickly: Just because you're on the top turnbuckle doesn't mean your opponent won't attack you and send YOU crashing to the arena floor!

GARANTÍA LIMITADA

ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de ordenador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños que puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a

ACCLAIM, DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A.,

Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de ordenador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM.

Acclaim es una division de Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.

SIGNORI E SIGNORE, ECCO A VOI WRESTLEMANIA!

Sicuramente hai già giocato al wrestling. Forse hai provato a gareggiare nel Royal Rumble*, o a partecipare allo Steel Cage Challenge* o persino al wrestling Raw*!

E allora?

Niente di tutto questo può averti mai preparato al wrestling più aggressivo e incredibilmente incalzante di tutti i tempi: il WrestleMania*: The Arcade Game!

Puoi essere Shawn Michaels* e stordire il tuo avversario con le spericolate acrobazie del Frankensteiner*! Puoi essere l'Undertaker* e "seppellire" le probabilità di vittoria dell'avversario con il colpo tombale! Puoi inoltre scegliere di essere Yokozuma* e annientare il tuo nemico con un tonfo "banzai" di 568 libbre!

Ma l'azione del WrestleMania* va ben oltre queste mosse sensazionali! Nei panni Razor Ramon*, puoi trasformare il tuo braccio in una spietata lama di rasoio! Nei panni di Doink*, puoi letteralmente tramortire l'avversario con il fulminatore!

WrestleMania*: The Arcade Game è tutto questo e altro ancora! È incontri di 2 contro 1 e 3 contro 1 che ti portano verso il titolo intercontinentale o quello mondiale della Wrestling Federation*! È un'azione da brivido che trabocca dal ring! È una serie di mosse segrete che imparerai solo con la pratica, dentro e fuori dal ring! È l'azione di wrestling più incredibile di tutta la tua vita, sia sul tappeto che in aria!

È il WrestleMania*: The Arcade Game, la sfida di wrestling più spettacolare e sensazionale che il mondo abbia mai visto!

REQUISITI MINIMI DEL SISTEMA

- PC 486 SX/25 MHz
- 8 MB di RAM, unità CD-ROM a doppia velocità
- 17 MB di spazio sul disco fisso per installazione totale (8MB per installazione parziale)
- DOS 5.0 o maggiore (compatibile con Windows 95)
- Scheda grafica VGA
- Pulsantiera e scheda sonora consigliata

Supporta: pulsantiera e schede sonore supportate: pulsantiera a 4 pulsanti, joystick a due pulsanti, adattatore Gravis GrIP, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16 e SoundBlaster AWE32 e compatibili al 100%, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq, SoundScape, ESS Technology ES688, General MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I & II e Yamaha OPL3-based FM generiche.

PREPARATI AD ANDARE SUL RING

INSTALLAZIONE:

Nota: WRESTLEMANIA*: The Arcade Game* non può essere giocato direttamente dall'unità CD-ROM, ma deve deve essere installato sul tuo disco fisso. Devi avere a disposizione almeno 17 MB di spazio libero per un'installazione TOTALE (8MB per una PARZIALE).

1 Accendi il computer. Inserisci il CD-ROM di WrestleMania*: The Arcade Game (che si trova nella custodia della confezione) nell'unità CD-ROM (utilizzando il contenitore se necessario).

2 Al sollecito di `DOS (C:\>)`, digita la lettera corrispondente all'unità del CD-ROM del tuo computer (`di solito D:\> o E:\>`) seguita dai due punti (:) e premi il tasto **INVIO**.

3 Al sollecito `D:\> o E:\>`, digita INSTALL **[Invio]**.

4 Il programma di installazione girerà. Per installare WrestleMania*: The Arcade Game sul disco fisso, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. NOTA: puoi scegliere l'installazione TOTALE o PARZIALE, evidenziando TOTAL (TOTALE) o PARTIAL (PARZIALE) con i tasti freccia SU o GIÙ e premendo **INVIO**.

- Scegliendo l'installazione TOTALE, tutto il gioco verrà installato direttamente sul disco fisso. È consigliato poiché ti permetterà di ottenere delle prestazioni migliori. Per l'installazione totale devi avere almeno 17 MB di spazio libero sul disco fisso.
- Scegliendo l'installazione PARZIALE, solo una parte del gioco (8MB) verrà installata sul disco fisso mentre il resto del programma sarà accessibile sull'unità CD-ROM. Guadagnerai spazio sull'unità fissa ma i tempi di caricamento saranno più lunghi.
- Per eseguire WrestleMania*: The Arcade Game dopo che l'avrai installato sul disco fisso, controlla di essere nella director di WrestleMania*: The Arcade Game e quindi digita 'WWF' **[Invio]** al comando `'C:\ACCLAIM\WMANIA>'`.

Se dovessi incontrare difficoltà nell'installazione di Wrestlemania*: The Arcade Game, consulta il supplemento tecnico incluso con il gioco.

Quando vedrai la videata WWF WrestleMania*: The Arcade Game, sullo schermo appariranno i comandi per iniziare a giocare (Giocatore 1 preme **F1** per iniziare, Giocatore 2 preme **F2**) o per configurare il tuo gioco (premi **F3**).

NOTA: devi configurare il gioco per cambiare i comandi della tastiera e del pulsante direzionale prima di iniziare a giocare. Se utilizzi la pulsantiera DEVI scegliere questa opzione per tararla in base al gioco. Questa regola non è valida per l'adattatore Gravis GrIP che tara automaticamente pulsantiera Gravis GrIP.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

A: Cambia Configurazione Tastiera-Questa opzione ti permette di cambiare i tasti predefiniti per il Giocatore 1 e il Giocatore 2. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

B: Pulsantiera-Questa opzione ti permette di scegliere tra una selezione di configurazioni dei pulsanti predefinite per la pulsantiera a 2 pulsanti, a 4 pulsanti o Gravis GrIP. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

C: Configurazione Pulsantiera-La pulsantiera dovrebbe essere configurata in modo da assicurare che il pulsante direzionale funzioni in modo adeguato. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

D: Allestimento Volume Musica-Supporta il volume della musica desiderato usando i tasti freccia per muovere il cursore tra i livelli di volume Minimo e Massimo.

E: Configurazione Sonoro-DEVI configurare il gestore sonoro in modo che si adatti alla tua particolare scheda sonora. In ogni caso, DEVI USCIRE DAL GIOCO PER FARLO. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo per configurare il tuo gestore sonoro.

F: Allestimento Hardware Predefinito-Quest'opzione ripristina tutte le impostazioni del predefinito.

IMPOSTAZIONE DELLE OPZIONI

WrestleMania*: The Arcade Game ti offre diversi modi per rendere il wrestling ancora più eccitante. Per impostare le opzioni, evidenzia la casella Options (opzioni) con il PULSANTE DIREZIONALE, quindi premi un tasto qualsiasi: apparirà la videata della opzioni. Premi il pulsante direzionale SU o GIÙ per evidenziare un'opzione, e **SINISTRA** o **DESTRA** per passare all'impostazione desiderata. Una volta terminato, evidenzia EXIT (ESCI) per ritornare alla videata per la selezione del lottatore.

BLOCKING (BLOCCAGGIO)

Quando è acceso (ON), il tuo avversario controllato dal computer potrà bloccare i colpi. Oppure, scegli una vittoria facile, disattivando la loro abilità di bloccare i colpi.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Imposta la difficoltà di gioco, che può andare da Very Easy (Facilissimo) fino a Very Hard (Molto difficile).

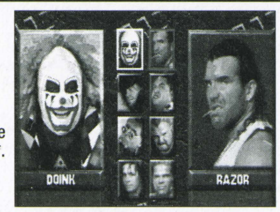
CLOCK SPEED (VELOCITÀ OROLOGIO)

Scegli la velocità dell'orologio da Very Easy (Facile) a Very Fast (Molto difficile).

BUDDY MODE (MODALITÀ AMICO)

Nelle partite a due giocatori, attivando (ON) la modalità amico ogni giocatore avrà un "amico" controllato dal computer che lo aiuterà a combattere gli avversari.

SCELTA DEI LOTTATORI



Premi le frecce direzionali/tasti SU e GIÙ per spostare il cursore sul tuo lottatore preferito. Una volta selezionato il lottatore, premi un pulsante/tasto qualsiasi e unisciti all'allegro caos del WrestleMania*: The Arcade Game!

Se giochi assieme ad un amico, il computer ti chiederà, dopo che avrete scelto i lottatori, di scegliere tra un incontro testa a testa (head to head) o una gara a staffetta (cooperative tag team contest).

Se giochi da solo, il computer sceglierà automaticamente i tuoi avversari. Ti si chiederà anche se vuoi gareggiare per il titolo Intercontinentale o quello mondiale della Wrestling Federation*. Scegli bene: in ogni caso ci sono delle insidie ad attenderti!

COMANDI DEI GIOCATORI ED INSERIMENTO DEI DISPOSITIVI

WrestleMania* può essere giocato da un massimo di due giocatori. Il Giocatore 1 può scegliere di utilizzare la pulsantiera Gravis GrIP a sei tasti, la pulsantiera tipo Gravis a quattro tasti, la tastiera 1 o la combinazione della tastiera 1 con una tastiera a due tasti. Il Giocatore 2 utilizzerà SEMPRE la tastiera 2, a meno che non utilizzi una pulsantiera a sei tasti Gravis GrIP.

GIOCHI AD UN GIOCATORE (ONE PLAYER GAMES)

Titolo Intercontinentale (Intercontinental Title): Innanzitutto combatti 4 incontri uno contro uno e poi affronti l'estenuante serie di incontri uno contro due che culminano in un incontro selvaggio uno contro tre! Vincili tutti e diventerai il campione Intercontinentale!

Titolo mondiale della Wrestling Federation* (World Wrestling Federation*): Combatterai in incontri con handicap due contro uno, affrontando tutti gli altri lottatori e poi gareggerai in una serie di incontri tre contro uno contro tutti gli altri otto lottatori! Trionfa nell'incontro finale Royal Rumble* e diventa il campione del mondo della Wrestling Federation*!

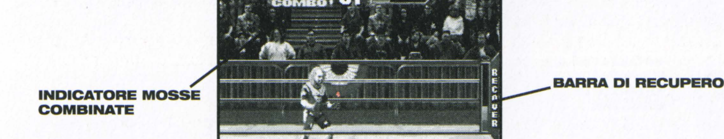
GIOCHI A DUE GIOCATORI (TWO PLAYER GAMES)

Testa a testa (head to head): tu e il tuo avversario combatterete in tre incontri ad eliminazione alla prima caduta!

Cooperazione (cooperative): tu ed il tuo partner lotterete in incontri due contro due con tutti i più grandi atleti del WrestleMania*: The Arcade Game, compresi voi stessi. Una volta sconfitto uno degli avversari, un altro sale sul ring per affrontare voi due. Una volta sconfitti tutti e otto gli avversari, sarete incoronati campioni della gara a staffetta!

UNO SGUARDO ALL'ARENA

Ecco una veduta del ring sul quale ha luogo tutta l'azione di WrestleMania*: The Arcade Game!



INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 1

Visualizza l'energia rimanente del giocatore 1. L'energia diminuisce man mano che subisci i colpi e, una volta esauritasi, ti troverai a tappeto.

INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 2

Come per giocatore uno.

TIMER

I round durano 99 secondi, dopo di che l'incontro è concluso. Il vincitore del match sarà chi ha conservato più energia.

BARRA DI RECUPERO

Questo indicatore appare ogni volta che vieni veramente abbattuto o lanciato sulle corde. Accelera il tuo recupero premendo subito un pulsante qualsiasi.

ALLARME DELLE MOSSE COMBINATE

Importante: Quando questo allarme è attivato, il che accade dopo che hai eseguito con successo certe mosse, sarai in grado di piazzare spettacolari mosse combinate!

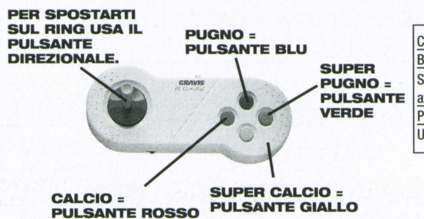
AZIONI ESSENZIALI DI DIFESA E DI ATTACCO

Togliti dalla testa di salire sul ring del WrestleMania*, se non conosci gli elementi di base della difesa e dell'attacco! Alcuni lottatori possono sollevare i propri avversari mentre altri possono scagliare degli uppercut violentissimi.

NOTA: Questi sono degli ALLESTIMENTI DI COMANDO PREDEFINITI. Puoi cambiare gli allestimenti predefiniti sulla videata Opzioni.

ATTACCO

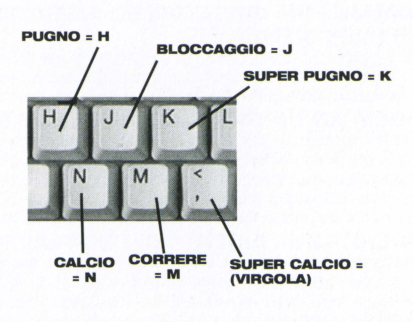
COMANDI PREDEFINITI DEL PULSANTE DIREZIONALE A 4 PULSANTI



Correre	PUGNO + CALCIO (PULSANTI ROSSO + BLU CONTEMPORANEAMENTE)
Bloccaggio	PULSANTE ROSSO + VERDE CONTEMPORANEAMENTE
Sollevare un avversario	PULSANTE GIALLO + VERDE CONTEMPORANEAMENTE
Presa per la testa	AVANTI, AVANTI + SUPER PUGNO (PULSANTE VERDE)
Uppercut	PRESA PER LA TESTA, GIÙ + SUPER PUGNO (PULSANTE VERDE)

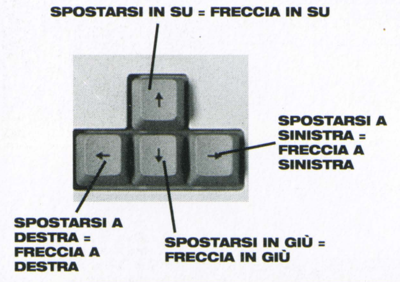
COMANDI PREDEFINITI TASTIERA 1

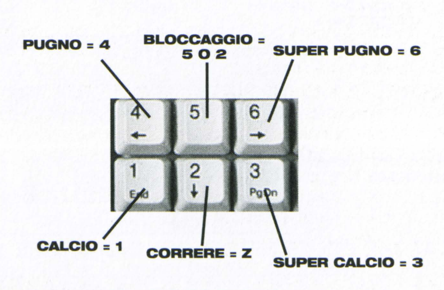




Correre	M
Bloccaggio	J
Sollevare un avversario	SUPER PUGNO + SUPER CALCIO (tasti , + K)
Presa per la testa	AVANTI, AVANTI + SUPER PUGNO (TASTO K)
Uppercut	PRESA PER LA TESTA, GIÙ + SUPER PUGNO (TASTO K)

COMANDI PREDEFINITI TASTIERA 2

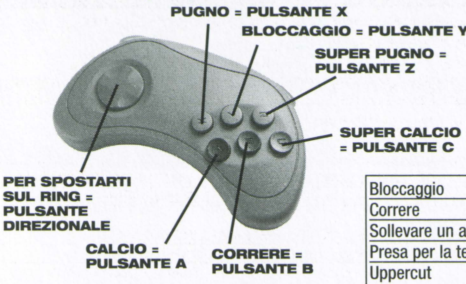


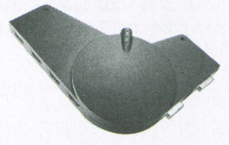


SOLLEVARE UN AVVERSARIO	SUPER PUGNO + SUPER CALCIO (tasti 6 + 3)
Presa per la testa	AVANTI, AVANTI + SUPER PUGNO (TASTO 6)
Uppercut	PRESA PER LA TESTA, GIÙ + SUPER PUGNO (TASTO 6)
Per LANCIARE IL TUO AVVERSARIO SULLE CORDE	avvicinatici e quindi premi INDIETRO, INDIETRO e SUPER PUGNO.
Per METTERE GIÙ gli avversari	premi INDIETRO, INDIETRO, PUGNO.

PULSANTIERA E ADATTATORE GRAVIS GRIP

NOTA: usando Gravis GrIP in un gioco a due giocatori, entrambi i giocatori avranno la stessa configurazione dei pulsanti. I pulsanti non possono essere configurati separatamente.





GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Bloccaggio	Pulsante Y
Correre	Pulsante B
Sollevare un avversario	SUPER PUGNO + SUPER CALCIO (PULSANTE C + Z)
Presa per la testa	AVANTI, AVANTI + SUPER PUGNO (PULSANTE Z)
Uppercut	PRESA PER LA TESTA, GIÙ + SUPER PUGNO (PULSANTE Z)

DIFESA

Per SPINGERE VIA UN AVVERSARIO BLOCCATO, tieni premuto il pulsante BLOCCAGGIO e premi il tasto/pulsante PUGNO.

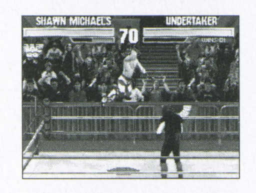
Per liberarti dalla presa di un avversario, quando ti ha preso per la testa, premi CALCIO per dargli calci o prova le mosse di inversione utilizzando una delle seguenti combinazioni di pulsanti: a) GIÙ, GIÙ, SUPER CALCIO o b) AVANTI, AVANTI E SUPER PUGNO. Le mosse che ne risulteranno saranno diverse da lottatore a lottatore e queste non sono le sole mosse disponibili! Durante la gara prova a scoprire tutte le mosse disponibili!

Per ROTOLARE VIA quando sei stato fatto cadere sul tappeto, premi i tasti/pulsante direzionale in SU o GIÙ.



POTENZIARE GLI ATTACCHI

Adesso che conosci bene gli elementi di base, ecco alcune abilità che ti portano dalla lotta per la sopravvivenza alla lotta per la vittoria!



ATTACCO AEREO!

Vuoi lanciare un attacco dal tirante a vite in alto? Provaci! Spostati verso l'angolo in alto a sinistra o in alto a destra del ring e quindi premi il tasto/pulsante direzionale in SU/DESTRA o SU/SINISTRA per salire sul tirante a vite in alto! Quindi premi un pulsante/tasto per le mosse per elevarti sopra il ring!

USCIRE DAL RING!

Ci sono molti casi in cui l'azione diventa così turbolenta che il ring non può contenerla tutta! E allora vai e combatti l'avversario sul pavimento dell'arena...ma ritorna sul ring prima che la tua energia finisca o altrimenti verrai squalificato e perderai l'incontro!

MOVIMENTI COMBINATI

Niente è più devastante per gli avversari delle mosse combinate! Alcuni giocatori sono riusciti a trovare 30 colpi combinati: bene, NON POTRANNO CHE FAR MALE! Prova a vedere quali sono le particolari combinazioni del TUO lottatore! Quando si effettua un colpo combinato, il contatore delle combinazioni appare sullo schermo, facendoti sapere che qualcuno ha appena subito un duro colpo!

RIPRENDERSI

Dopo essere stato eliminato in WF WrestleMania*: The Arcade Game avrai una seconda possibilità! Se vieni inchiodato alla ripresa finale ma il tuo contatore delle combinazioni è ancora acceso, riprenditi premendo freneticamente i pulsanti.

MA ASPETTA UN ATTIMO...C'È DELL'ALTRO!

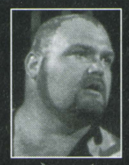
McMAHON: "Adesso, se vuoi veramente sferzare un attacco contro il tuo nemico..."
LAWLER: "Stai zitto, McMahon!"
McMAHON: "...allora prova con varie combinazioni di pulsanti..."
LAWLER: "Non c'è bisogno che lo sappiano, McMahon!"
McMAHON: "...come premere due volte il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione del tuo avversario, allora..."
LAWLER: "Oh, andiamo, non ci posso credere!"
McMAHON: "...oppure premi INDIETRO -"
LAWLER: "Va bene, adesso basta! BASTA!"

MOSSE VIOLENTE CAOS!
Ci sono un sacco di speciali mosse caos nel WF WrestleMania*: The Arcade Game! Alcune di esse vengono rivelate nella scheda dei lottatori, le altre le dovrai scoprire da solo.

LE SUPERSTAR DEL WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME

La World Wrestling Federation* oggi include i più grandi atleti del mondo del wrestling! Nelle pagine che seguono troverai delle informazioni essenziali che serviranno a guidarti tra questi pericoli senza precedenti del ring del WF WrestleMania*: The Arcade Game...e, con molta bravura e un pizzico di fortuna, potrai arrivare sino al Campionato Intercontinentale o persino sino al titolo mondiale della Wrestling Federation*! IMPORTANTE: le mosse che seguono presumono che il tuo avversario sia sulla destra. Per effettuare una mossa nella direzione opposta, inverti il movimento.

P = Pulsante Pugno　SP = Super Pugno
K = Calcio　SK = Super Calcio





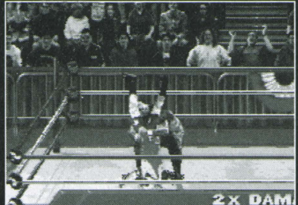
"Sono pronto a rendere le cose molto difficili per i miei avversari, stasera!"

"Viene da Asbury Park, New Jersey, è alto 6'4" piedi e pesa 400 libbre..."

"Non potrai non aver notato i tatuaggi fiammanti sulla testa di Bigelow!"



"Ehi, McMahon, forse puoi chiedere che qualcuno ti faccia un tatuaggio di personalità!"



IL CAOS DEL WWF WrestleMania®: The Arcade Game! Scopri come fare l'impalatore pogo!

MOSSE FAVORITE:



PUGNO INFUOCATO: Tieni P 3 secondi e quindi rilascia e premi P

CALCIO AL VOLO: ← ← SK

CADUTA DI SCHIENA: ← ← P

SCALCIATA IN VOLO: Corri, K o SK

SUPER APPESA ALLE CORDE : Corri, P o SP



IL CAOS DEL WWF WrestleMania®: The Arcade Game! Cerca di capire come far vibrare il tuo avversario con un fulminatore!

MOSSE FAVORITE:

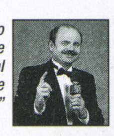
PACCA ALL'ORECCHIO: ↓ ↘ → P

MARTELLATA: → → SK

SUPER APPESA ALLE CORDE: Corri, P o SP

FIANCATA: ← ← P

SBATTUTA DI TESTA: Presa per la testa, ↓ ↓ SK



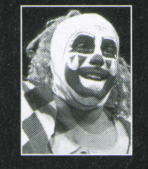
"Questo astuto clown viene direttamente dal circo. È alto 6' e pesa 243 libbre..."

"Non sai mai che genere di trucchi ti riserva Doink!"*





"Trucchi? A me sembra proprio tutta una questione di abile strategia, McMahon!"

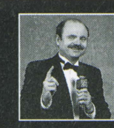


"Ehi, amico! Stringiamoci la mano! Ehi, che ti succede, non ti fidi di me?!"





"Nel WWF c'è solo uno che rappresenta la perfezione di esecuzione: io, "The Hitman*!"



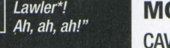
"Proviene da Calgary, Alberta, ed è alto 6' 1" e pesa 234 libbre..."

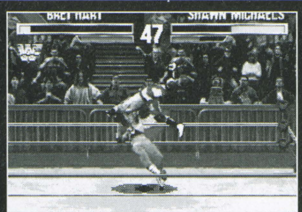


"Indubbiamente uno dei tuoi lottatori preferiti, Jerry Lawler! Ah, ah, ah!"*



"Stai scherzando, McMahom! Non gli sputerei addosso neanche se stesse bruciando vivo!"





IL CAOS DEL WWF WrestleMania®: The Arcade Game! Scopri come fargli gridare "Mi arrendo" con le braccia bloccate!

MOSSE FAVORITE:

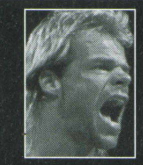
CAVA OCCHIO: ↓ ↘ → P

UPPERCUT ROLLANTE: ↓ ↘ → SP

TIRA BRACCIO: ← ← P

BULLDOG: Presa per la testa, ↓ ↓ SK

APPESA ALLE CORDE VOLANTE: Correre, P o SP





"Nessuno nel WWF può eguagliare la mia combinazione perfetta di mente e pura potenza!



"Nato ad Atlanta, Georgia, questo potente lottatore è alto 6' 5" e pesa 275 libbre..."



"Luger è senza ombra di dubbio uno degli atleti più potenti del mondo."



"Ehi, ecco Vince McMoto, il campione dell'ovvio!"



IL CAOS DEL WWF WrestleMania: The Arcade Game! [Pensa a come fare a pezzi il tuo avversario con una mazza medievale!

MOSSE FAVORITE:

GOMITATA SCORREVOLE: → → P

DOPPIA SCUDISCIATA: Quando sei vicino all'avversario, SP

SUPLEX VERTICALE: Presa per la testa, → → SP

TORTURA ROMPI SCHIENA: Alzare al di sopra della testa, ↑ SK

FIANCATA: ← ← P



IL CAOS DEL WWF WrestleMania: Scopri come fare i norridire il tuo avversario con il Frankensteiner!*

MOSSE FAVORITE:

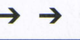
SGAMBETTO PER LA GAMBA FRONTALE: → → K

COLPO DEL TRAMONTO: Corri, SP

SBATTUTA: ← ← P

CALCIO VELOCE: ↓ ↘ → K

SPEZZA BRACCIO: Presa per la testa, → → P



"Da San Antonio, Texas, è alto 6' 1" e pesa 235 libbre..."



"Ora so che questo è veramente uno dei tuoi atleti favoriti del WWF, "Re" Lawler!"

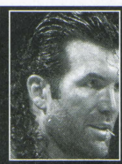


"Esatto, McMahon: l ibbra per l ibbra, Michaels è il migliore del WWF, dopo di me, naturalmente!"



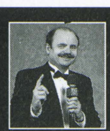
Shawn Michaels

"Ammirate il migliore, gente: è un vostro privilegio, e piacere, guardarmi mentre faccio del wrestling!"





"Pensi di riuscire a sostenere questa super virilità? Provaci, Chico!"



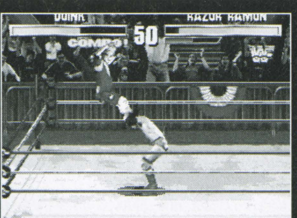
"Da Miami, Florida, è alto 6'7" e pesa 262 libbre..."



"Il Cattivo sembra particolarment e determinato stasera, Jerry Lawler!"



"Scommetto che Ramon ha più virilità in un dito di quanto ne abbia tu in tutto il corpo, McMahon!"



IL CAOS DEL WWF WrestleMania: The Arcade Game! Scopri come fare a sbattere il tuo avversario come un tappeto!

MOSSE FAVORITE:

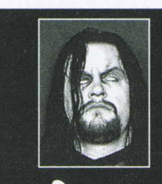
UPPERCUT: Presa per la testa, ↓ SP

FILO DEL RASOIO: Presa per la testa, → → SP

BATTIPALO: Presa per la testa, ↓ ↓ SK

FIANCATA: ← ← P

AFFETTATA: Presa per la testa, ↑ o ↓ P





"Questa star alta 6' 11" viene da Death Valley e pesa 322 libbre..."



IL CAOS DEL WF WrestleMania: The Arcade Game! Scopri come scagliare demoni punitivi contro i tuoi avversari!*



"Mamma mia, che faccia da cadavere!"

UNDERTAKER



"Sì, l'Undertaker non sembra aver visto molto sole ultimamente, McMahon!"

"La mia vittoria sarà il tuo funerale!"

MOSSE FAVORITE:

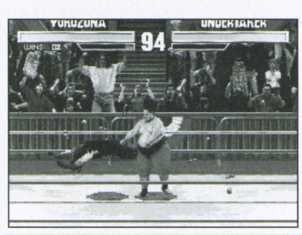
FALCIATA: ← ← P

SUPER UPPERCUT: Presa per la testa, ↓ SP

COLPO TOMBALE: → → SK

SPEZZA COLLO: Tieni premuto P per 3 secondi, rilascia

SCALCIATA: Correre, K o SK



IL CAOS DEL WF WrestleMania: The Arcade Game! Cerca di capire come far vibrare il tuo avversario con un fulminatore!*

MOSSE FAVORITE:

COLPO MORTALE: SP vicino all'avversario

RIMBALZA STOMACO: → → P

SFORBICIATA: → → SK

SUPLEX: Presa per la testa, ↓ ↓ SK

TONFO BANZAI: Qualsiasi pulsante (eccetto il bloccaggio) dal tirante a vite.



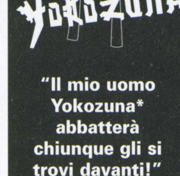
"Questo ex campione giapponese di Sumo è alto 6'4" e pesa addirittura 568 libbre..."



"Non c'è dubbio che si tratti di un uomo veramente enorme! Non vorresti certo trovarti sul lato sbagliato del suo tonfo banzai!"



"Scommetto che una coscia di Yoko pesa più del Signor Fuji!"



YOKOZUNA

"Il mio uomo Yokozuna* abbatterà chiunque gli si trovi davanti!"

LE STRATEGIE DI SOPRAVVIVENZA DEL WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Anche se hai imparato tutto quello che si trova in questo manuale, nel WF WrestleMania*: The Arcade Game c'è di più di quanto si veda! Ecco alcuni suggerimenti finali che ti serviranno ad andare aldilà del quadrato in un nuovo regno del divertimento WF WrestleMania*: The Arcade Game!

* * * Esplora le varie combinazioni di pulsanti. Non si sa mai quando scoprirai una mossa nuova di zecca per una singolare situazione di attacco o di difesa!

* * * Negli incontri due contro uno e tre contro uno, i tuoi avversari saranno probabilmente così infervorati che finiranno con il battersi l'un l'altro! Usa bene questo vantaggio!

* * * Se deciderai di muoverti dall'alto, muoviti velocemente: solo perché ti trovi sul tirante a vite in alto, non vuol dire che il tuo avversario non ti attacchi per farti schiantare sul pavimento dell'arena!

GARANZIA LIMITATA

ACCLAIM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. ACCLAIM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. ACCLAIM si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a:

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House,
112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio. La sudetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ACCLAIM NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTOINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO ACCLAIM RISPONDERÀ A DANNI CONSEQUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM. CI'U, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell'ACCLAIM, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l' imprestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

DAMES EN HEREN - WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

Je hebt vast weleens geworsteld. Misschien heb je wel geprobeerd mee te doen aan de Royal Rumble*. Misschien heb je de Steel Cage Challenge* aanvaard. Misschien heb je zelfs een poging gewaagd met Raw* worstelen.

En wat dan nog?

Niets kan je voorbereiden op het meest bandeloze, met ongelooflijk veel actie volgepropte worstelen ooit - WrestleMania*: The Arcade Game.

Je kunt als Shawn Michaels* je tegenstander met het spectaculaire acrobatenwerk van de Frankensteiner* perplex doen staan! Je kunt de Undertaker* zijn - en je tegenstander z'n kans op overwinning met de grafsteen slam begraven! Je kunt Yokozuna* spelen en je vijand met een banzai plons van 229 kg verpletteren!

Maar de actie in WrestleMania*: The Arcade Game gaat nog veel verder dan deze sensationele kunstgrepen! Als Razor Ramon* kun je je arm in een vlijmscherp snijdend scheermes veranderen! En als Doink* kun je je tegenstander letterlijk verdoven met de stroomstoten van je joyzoemer.

Maar dit is nog niet alles in WrestleMania*: The Arcade Game, er is nog veel meer! Op weg naar de Intercontinental of World Wrestling Federation* kampioenstitel, kun je partijen van twee tegen één en drie tegen één spelen. De extatische actie tuimelt de ring uit! Er is een hele rits geheime bewegingen en kunstgrepen, die je alleen door ervaring binnen en buiten de ring kunt leren! Dit is de geweldigste worstelstrijd op de mat of in de lucht die je ooit zult meemaken!

WrestleMania*: The Arcade Game, de meest spectaculaire, sensationele uitdaging tot worstelen waar de wereld ooit getuige van is geweest!

MINIMUM SYSTEEMVEREISTEN

- •486 SX/25 MHz PC
- •8MB RAM, double speed CD-ROM speler
- •17 MB harde schijfruimte voor volledige installatie (8 MB voor gedeeltelijke installatie)
- •DOS 5.0 of hoger (Compatibel met Windows '95)
- •VGA grafische kaart
- •Spelcontroller en geluidskaart aanbevolen

Ondersteunde spelcontrollers en geluidskaarten: 4-button gamepads, 2-button joysticks, Gravis GrIP Adapter; SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16 en SoundBlaster AWE32 en 100% Soundblaster compatible geluidskaarten, Gravis Ultrasound, Media Vision Pro Audio Spectrum, New Media WaveJammer, Ensoniq SoundScape, ESS Technology ES688, General MIDI, Roland Rap-10/SCC1/LAPC-1/SCD-10/SCD-15, Ad Lib, WaveBlaster I & II, en generische op Yamaha OPL3 gebaseerde FM.

MAAK JE KLAAR OM DE RING IN TE GAAN

INSTALLATIE

Noot: WRESTLEMANIA*: The Arcade Game kan niet direct van de CD-ROM gespeeld worden en moet dus op de harde schijf geïnstalleerd worden. Om het spel VOLLEDIG te installeren moet je tenminste 17 MB schijfruimte hebben (8 MB om het GEDEELTELIJK te installeren).

1. Zet de computer aan. Zet de WRESTLEMANIA*: The Arcade Game CD-ROM disk (in de cassette in het spelpakket) in de CD ROM drive (gebruik waar nodig een diskhouder).

2. Type bij de `DOS prompt (C:\>)` de letter die correspondeert met die van de CD-ROM drive op je computer (meestal is het de `D:\> of de E:\> drive)` gevolgd door een dubbele punt (:), druk dan op de **ENTER** toets.

3. Type bij de `D:\> of E:\>` prompt: INSTALL **[Enter].**

4. Het installatieprogramma wordt in werking gesteld. Volg de prompts op het scherm om WRESTLEMANIA*: The Arcade Game op de harde schijf te installeren. NOOT: Je kunt naar verkiezing het spel kan volledig of gedeeltelijk installeren. Licht met de OMHOOG of OMLAAG pijltjestoetsen FULL uit om het spel volledig te installeren, ligt PARTIAL uit om het gedeeltelijk te installeren, druk dan op **ENTER.**

• Als je VOLLEDIGE installatie kiest wordt het hele spel direct op de harde schijf geïnstalleerd. Als het volledig geïnstalleerd wordt, werkt het spel het best en dit wordt dus aanbevolen. Voor een volledige installatie heb je tenminste 17 MB harde schijfruimte nodig.

• Als je GEDEELTELIJKE installatie kiest, wordt er slechts een gedeelte (8 MB) direct op de harde schijf geïnstalleerd, de rest van het programma wordt vanuit de CD-ROM benaderd. Dit bespaart harde schijfruimte, maar het laden van het programma kost meer tijd.

• Als WRESTLEMANIA*: The Arcade Game op de harde schijf geïnstalleerd is, moet je om het spel af te spelen in de directory van WRESTLEMANIA*: The Arcade Game zijn. Type dan bij de `'C:\ACCLAIM\WMANIA>'` prompt: 'WWF' **[Enter].**

Raadpleeg het bij dit spel bijgesloten technische supplement, indien je moeilijkheden ondervindt bij het installeren van WRESTLEMANIA*: The Arcade Game.

Wanneer het titelscherm van Wrestlemania*: The Arcade Game verschijnt, wordt je geprompt om het spel te beginnen: Player 1 press **F1** to begin, Player 2 press **F2.** (Speler 1 druk op **F1** om te beginnen, speler 2 druk op **F2**), of om het spel te configureren: press **F3** (druk op **F3**). NOOT: Het is noodzakelijk dat je voordat je begint te spelen configure your game (het spel configureren) selecteert om de opstelling van de keyboard en/of de joypad controls te wijzigen. Als je een joypad gebruikt, MOET je deze optie kiezen om je joypad ter verkrijging van de juist gameplay te kalibreren. Dit geldt niet voor de Gravis GrIP Adapter, deze kalibreert je Gravis GrIP joypad automatisch.

HET SPEL CONFIGUREREN

A: Change Keyboard Map-Met deze optie kun je de systeem gekozen toetsen voor speler en speler 2 wijzigen. Volg hiertoe de instructies op het scherm.

B: Joypad-Met deze optie kun je kiezen uit een menu van voor-ingestelde knoppenconfiguraties voor 2 Button, 4 Button of Gravis GrIP joypads. Volg hiertoe de instructies op het scherm.

C: Joypad Configuration-Je joypad moet geconfigureerd worden om er zeker van te zijn dat de richtinggevende knoppen op de juist manier werken. Volg hiertoe de instructies op het scherm.

D: Set Music Volume-Stel de muziek op het gewenste volume in, door met gebruik van de pijltjestoetsen de sterkteregelaar de tussen minimum en maximum geluidsvolume te plaatsen.

E: Configure Sound-De sound driver MOET in geconfigureerd worden om met jouw specifieke geluidskaart in overeenstemming te worden gebracht. Je moet echter HET SPELPROGRAMMA VERLATEN om dit te doen. Volg de instructies op je scherm om de sound driver te configureren.

F: Default Hardware Setup-Deze optie stelt de instelling van alle opties weer terug op de systeem-gekozen instelling.

DE OPTIES INSTELLEN

WrestleMania*: The Arcade Game biedt verschillende manieren om het worstelen nog spannender te maken. Voor het instellen van de opties, licht je eerst met de D-PAD (Directional Pad) het optievenster uit, dan druk je op een toets/knop. Het optiescherm verschijnt. Druk **BOVEN** of **ONDER** om een optie uit te lichten en **LINKS** of **RECHTS** om naar de gewenste instelling te schakelen. Wanneer je klaar bent, licht je **EXIT** uit om naar het Wrestler Select scherm terug te keren.

BLOCKING

Wanneer deze optie **ON (AAN)** staat kunnen de computer-gestuurde tegenstanders de stoten blokkeren. Of ga op een makkelijke manier op weg naar de overwinning en kies **OFF (UIT)** en onderdruk de blokkeermogelijkheid.

DIFFICULTY

Met deze optie kan de moeilijkheidsgraad van het spel op Very Easy (heel makkelijk) tot Very Hard (heel moeilijk) ingesteld worden.

CLOCKSPEED

Met deze optie kan bepaald worden hoe snel de klok loopt, van Very Slow (heel langzaam) tot Very Fast (heel snel).

BUDDY MODE

Als je in een spel voor twee spelers de Buddy Mode op ON instelt, krijgen beide spelers een computer-gestuurde "buddy" die je helpt bij het worstelen tegen je tegenstander(s).

WORSTELAARS KIEZEN

Druk op de OMHOOG of OMLAAG richtingspijlen/toetsen om de cursor naar je favoriete worstelaar te verzetten. Als je je worstelaar eenmaal geselecteerd hebt, druk je op een toets/knop om te beginnen aan het gooi- en smijtwerk van WrestleMania*: The Arcade game!

Als je met z'n tweeën speelt, vraagt de computer nadat jullie je worstelaars gekozen hebben, of je een één tegen één partij, of een samenwerkende tag team partij wil spelen.

Als je alleen speelt, kiest de computer je tegenstanders automatisch. Verder wordt je gevraagd of je aan het Intercontinental kampioenschap of aan het kampioenschap van de World Wrestling Federation* wil meedoen. Kies verstandig: in beide gevallen wacht je een enorme uitdaging!

SPELCONTROLLERS EN INVOEREENHEDEN

Als WrestleMania* door twee spelers gespeeld wordt, kan speler 1 kiezen om gebruik te maken van een Gravis GrIP joypad met zes knoppen, een Gravis GrIP joypad met vier knoppen, het toetsenbord 1, of een combinatie van toetsenbord 1 en een joypad met twee knoppen. Tenzij speler 2 gebruik maakt van een tweede Gravis GrIP joypad met zes knoppen, gebruikt hij ALTIJD toetsenbord 2.

WEDSTRIJDEN VOOR ÉÉN SPELER

Het Intercontinental kampioenschap: Eerst worstel je in vier één tegen één partijen, dan in een afmattende serie gevaarlijke één tegen twee partijen, die z'n hoogtepunt bereikt in een meedogenloze één tegen drie partij! Als je al die partijen wint, ben je de Intercontinental kampioen!

Het kampioenschap van de World Wrestling Federation*: Je worstelt twee tegen één partijen op handicap tegen alle andere worstelaars, dan doe je mee aan een serie drie tegen één partijen tegen alle acht worstelaars! Als je dan in de laatste wedstrijd van de Royal Rumble* triomfeert, ben je kampioen van de World Wrestling Federation*!

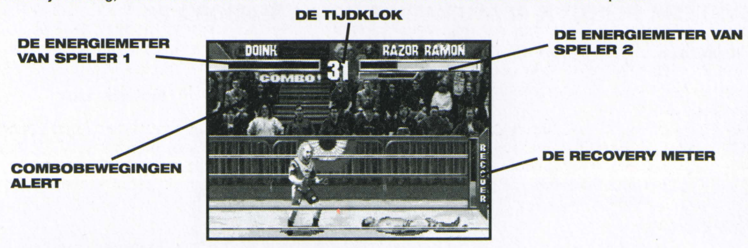
WEDSTRIJDEN VOOR TWEE SPELERS

Een tegen één: Jij en je tegenstander vechten het uit in drie partijen, waarin met een schouderlegging gewonnen/verloren wordt. De eerste worstelaar die twee partijen wint is de winnaar!

Samenwerkend: Jij en je partner worstelen twee tegen twee tegen alle grote atleten in de WrestleMania*: The Arcade Game - daar horen jullie zelf ook bij! Als één van de tegenstanders verslagen is, komt er een andere de ring in om het tegen jullie tweeën op te nemen! Als alle acht worstelaars verslagen zijn, worden jullie uitgeroepen tot Tag Team kampioen!

EEN KIJKJE IN DE ARENA

Hier zie je de ring, waarin alle actie van de WrestleMania*: The Arcade Game zich afspeelt!



DE ENERGIEMETER VAN SPELER 1

Hier kun je aflezen hoeveel energie speler één nog over heeft. Naarmate hij geraakt wordt gaat de energiemeter achteruit. Wanneer de energiemeter leeg is, ligt de speler uitgeput op de mat.

DE ENERGIEMETER VAN SPELER 2

Net als bij speler 1

DE TIJDKLOK

De ronden duren 99 seconden, waarna de partij afgelopen is. De winnaar is de worstelaar die de meeste energie over heeft.

DE RECOVERY METER

Deze meter verschijnt wanneer je doodop bent, of in de touwen hangt. Je kunt je herstellen door snel op een toets/knop te drukken.

COMBOBEWEGINGEN ALERT

Noot: Wanneer combobewegingen alert geactiveerd is (nadat je met succes bepaalde bewegingen uitgevoerd hebt), wordt het tijd om een nummertje spectaculaire combo's weg te geven!

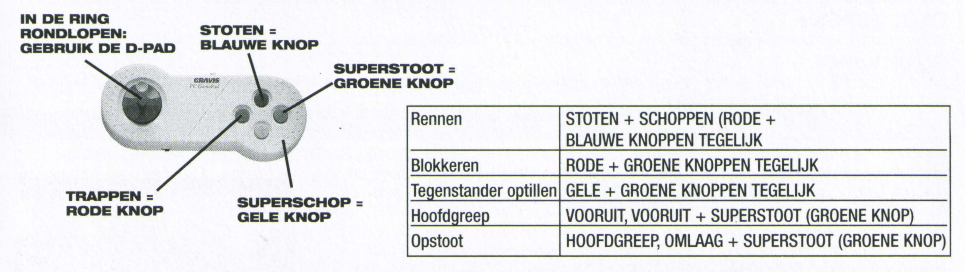
DE GRONDBEGINSELEN VAN DE AANVAL EN DE VERDEDIGING

Waag het niet de ring in te klimmen, zonder dat je de grondbeginselen van de aanval en de verdediging kent! Sommige worstelaars kunnen hun tegenstanders optillen, terwijl andere keiharde opstoten kunnen uitdelen. Experimenteer om te zien wie deze geweldige killers kunnen toedienen.

NOOT: Dit is de SYSTEEM-GEKOZEN BESTURING. De instelling kan op het optiescherm gewijzigd worden.

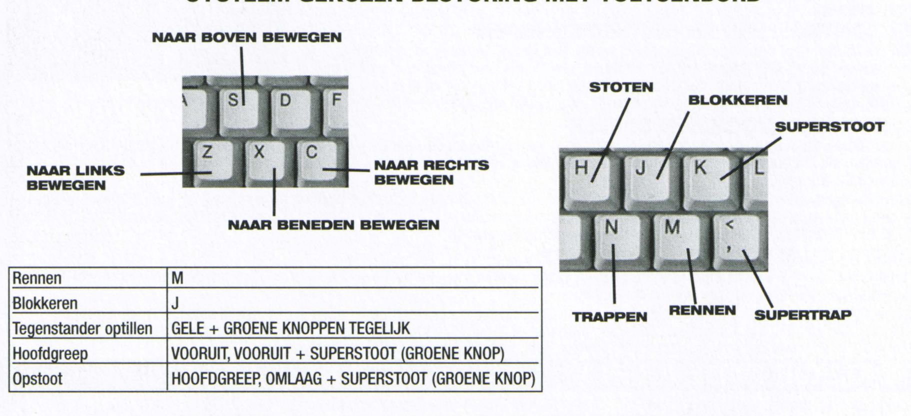
DE AANVAL:

SYSTEEM GEKOZEN BESTURING MET 4 BUTTON JOYPAD



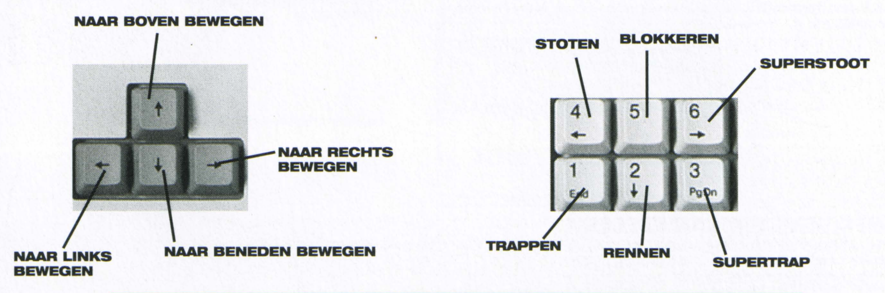
Rennen	STOTEN + SCHOPPEN (RODE + BLAUWE KNOPPEN TEGELIJK
Blokkeren	RODE + GROENE KNOPPEN TEGELIJK
Tegenstander optillen	GELE + GROENE KNOPPEN TEGELIJK
Hoofdgreep	VOORUIT, VOORUIT + SUPERSTOOT (GROENE KNOP)
Opstoot	HOOFDGREEP, OMLAAG + SUPERSTOOT (GROENE KNOP)

SYSTEEM GEKOZEN BESTURING MET TOETSENBORD



Rennen	M
Blokkeren	J
Tegenstander optillen	GELE + GROENE KNOPPEN TEGELIJK
Hoofdgreep	VOORUIT, VOORUIT + SUPERSTOOT (GROENE KNOP)
Opstoot	HOOFDGREEP, OMLAAG + SUPERSTOOT (GROENE KNOP)

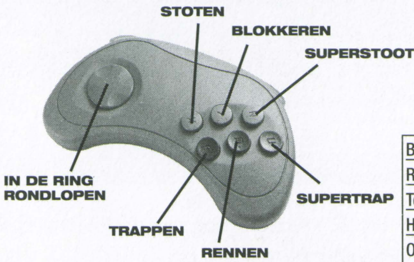
SYSTEEM GEKOZEN BESTURING MET TOETSENBORD 2



Tegenstander optillen	SUPERSTOOT + SUPERSCHOP (TOETSEN 6 + 3)
Hoofdgreep	VOORUIT, VOORUIT + SUPERSTOOT (TOETS 6)
Opstoot	HOOFDGREEP, OMLAAG + SUPERSTOOT (TOETS 6)
Je tegestander in de touwen gooien	druk dan op ACHTERUIT, ACHTERUIT, SUPERSTOOT
Neerleggen	ACHTERUIT, ACHTERUIT, STOOT

GRAVIS GRIP CONTROLLER EN ADAPTER

NOOT: Als twee spelers met gebruik van de Gravis GrIP controller spelen, hebben de controllers dezelfde knoppen configuratie. De knoppen kunnen niet afzonderlijk geconfigureerd worden.





GRAVIS GRIP CONTROLS CHART

Blokkeren	Y BUTTON
Rennen	B BUTTON
Tegenstander optillen	SUPERSTOOT + SUPERTRAP (Z + C KNOPPEN)
Hoofdgreep	VOORUIT, VOORUIT + SUPERSTOOT (TOETS Z)
Opstoot	HOOFDGREEP, OMLAAG + SUPERSTOOT (TOETS Z)

DE VERDEDIGING:

Een **GEBLOKKEERDE TEGENSTANDER WEGDUWEN**: houd de **BLOK** knop ingedrukt en druk op de STOOT knop/toets

De greep van je tegenstander doorbreken, wanneer hij je in de hoofdgreep heeft: Druk op **SCHOPPEN,** of experimenteer met omkeerbewegingen door één van de volgende toetsen/knoppencombinaties te gebruiken: (a) **OMLAAG, OMLAAG, SUPERTRAP,** of (b) **VOORUIT, VOORUIT EN SUPERSTOOT**. Bij elke worstelaar zijn de resulterende bewegingen weer anders - dit zijn trouwens niet de enige kunstgrepen waarover je kunt beschikken! Experimenteer om alle manoeuvres te leren kennen!

UIT DE WEG ROLLEN wanneer je op de mat geworpen bent: Druk **OMHOOG** of **OMLAAG** toetsen/ op de D-PAD.

DE AANVAL OPVOEREN

Nu je de basisbewegingen onder de knie hebt, volgen hier wat kunstjes die het verschil uitmaken tussen een gevecht om te overleven en een gevecht om te overwinnen!

ZOEK HET IN DE LUCHT!

Wil je een aanval uitvoeren vanaf de bovenste spanschroef? Doe het maar! Ga naar de bovenste linker-of rechter hoek van de ring, gebruik dan OMHOOG/RECHTS of OMHOOG/LINKS richtingstoetsen/ knoppen om naar de bovenste spanschroef te klimmen! Druk dan op een bewegingstoets/knop en zweef boven de ring!

ZET DE STRIJD BUITEN DE RING VOORT!

In de hitte van de strijd gebeurt het nogal eens dat de ring te klein voor al dat geweld is! Ga je gang en worstel met je tegenstander op de vloer van de arena ... maar zorg ervoor dat je terug in de ring bent voordat je energie op is, anders word je gediskwalificeerd en verlies je de wedstrijd!

COMBINATIEBEWEGINGEN

Niets is zo vernietigend voor een tegenstander als een combinatiebeweging! Er zijn spelers die het voor elkaar gebokst hebben om combinaties van 30 aanslagen te fabriceren- DAT MOET WEL PIJN DOEN!

Experimenteer om te ontdekken welke combinaties JOUW worstelaar kan uitvoeren! Wanneer er een combo gemaakt wordt, verschijnt de combo teller op het scherm, om aan te tonen dat er iemand is die net een pak ransel gekregen heeft!



WEER OP ADEM KOMEN

In WrestleMania*: The Arcade Game is er leven na een plotselinge dood! Als je in de laatste ronde met je schouders op de mat gedrukt wordt, maar je combometer is verlicht, krijg je weer nieuwe energie door verwoed op knoppen te drukken.

MAAR WACHT'ES EVEN ... ER IS NOG MEER!

McMAHON: "Nou, als je werkelijk een aanval op je vijand wil uitvoeren..."
LAWLER: "Hou je kop, McMahon!"
McMAHON: "...experimenteer dan met de diverse knoppencombinaties..."
LAWLER: "Dat hoeven ze niet te weten, McMahon!
McMAHON: "...zoals de D-PAD twee keer indrukken in de richting van je tegenstander, dan....
LAWLER: Oh jé, ik geloof m'n oren niet!"
McMAHON: "... of druk op ACHTERUIT-"
LAWLER: "Goed, dat is genoeg GENOEG!

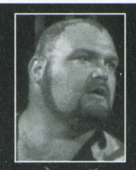
BEWEGINGEN VOOR GOOI- EN SMIJTWERK!
Er zijn een hele bende speciale gooi- en smijtwerk bewegingen in WrestleMania*: The Arcade Game. Sommige daarvan worden in de biografieën van de worstelaars aan het licht gebracht, andere moeten geleerd worden...

DE SUPERSTERREN IN WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME!

De grootste atleten in de worstelwereld zijn bij de World Wrestling Federation* aangesloten. Op de volgende pagina's krijg je informatie die van essentieel belang kan zijn om de gevaren zonder weerga in de ring van WrestleMania*: The Arcade Game te kunnen doorstaan...bovendien kan deze informatie ertoe bijdragen dat je met veel worstelkunst en een beetje geluk het Intercontinental kampioenschap wint, of misschien zelfs het kampioenschap van de World Wrestling Federation*.

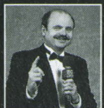
NOOT: Bij de hier volgende bewegingen wordt ervan uitgegaan dat je tegenstander rechts van je staat, voer de beweging in de tegenovergestelde richting uit, als je tegenstander links van je staat.

(P) = Punch (stoot) toets
(K) = Kick (trap)
(SP) = Super Punch (Superstoot)
(SK) = Super Kick (Supertrap)





"Het zal er vanavond heet aan toe gaan!"

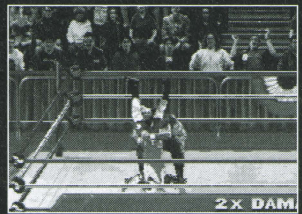


"Afkomstig uit Asbury Park, New Jersey, 1.96m lang met een gewicht van 122 kg..."



"Je moet wel onder de indruk komen van die getatoeëerde vlammen op het hoofd van Bigelow!

"Hé, McMahon, misschien is er wel iemand die jou met tatoeage een persoonlijkheid kan geven!



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je een Pogo Piledriver kunt uitvoeren!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

VUURSTOOT: Hou (P) 3 seconden ingedrukt, laat los en tik op (P)

SPRINGENDE SCHOP: ← ← (SK)

BACK DROP: ← ← (P)

VLIEGENDE DROPKICK: Ren, (K) of (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Ren, (P) of (SP)



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander een schok met de joy zoemer kunt geven!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

EEN KLAP OM DE OREN: ↓ ↘ → (P)

HAPPY HAMMER: → → (SK)

SUPER CLOTHESLINE: Ren, (P) of (SP)

HEUPWORP: ← ← (P)

HEAD SLAM: Hoofdgreep, ↓ ↓ (SK)



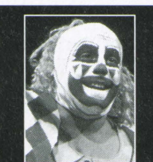
"Deze knappe clown is 1.78m lang en weegt 107 kg.



"Je weet maar nooit wat voor kunstjes Doink nu weer gaat flikken!"*

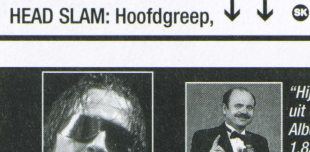


"Kunstjes? Ik zou liever de woorden 'slimme strategie' gebruiken, McMahon!"





"Geef me de hand, vriend! Laten we vrienden zijn! Hé, wat is dat nou - vertrouw je me niet?





BRET "HIT MAN" HART

"In de WWF is er maar één die excellent is in het executeren en dat ben ik, 'De Hit Man*'!"



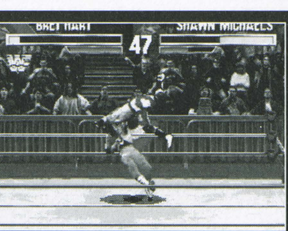
"Hij is afkomstig uit Calgary, Alberta en is 1.83m lang en weegt 106 kg..."



"Ontegenzeggelijk één van je favoriete worstelaars, Jerry Lawler! Ha, ha, ha!"



"Meen je dat nou, McMahon? Als hij in brand stond, zou ik nog niet eens op hem spugen!"



WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME GOOI-EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je die kleintjes met de arm drag "UNCLE" ("OOM") kunt laten roepen!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

EYE RAKE: ↓ ↘ → (P)

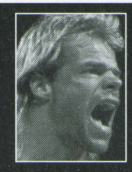
ROLLENDE UPPERCUT: ↓ ↘ → (SP)

ARM DRAG: ← ← (P)

BULLDOG: Hoofdgreep, ↓ ↓ (SK)

VLIEGENDE CLOTHESLINE: Ren, (P) of (SP)







"Deze sterke worstelaar is afkomstig uit Atlanta, Georgia, hij is 1.98m lang en weegt 125 kg..."



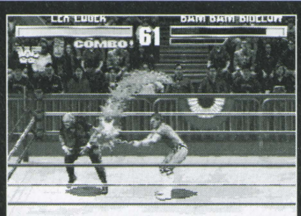
"Luger is momenteel ontegen-zeggelijk één van sterkste atleten ter wereld"



"Hé, je zou Vince McMotto moeten heten: Je bent een meester in het verzinnen van iets wat vanzelf spreekt!"

LEX LUGER

"Niemand in de WF kan mijn totaal pakket aan hersens en zuivere kracht evenaren!"



WF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander met een middeleeuwse strijdknots kan verslaan!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

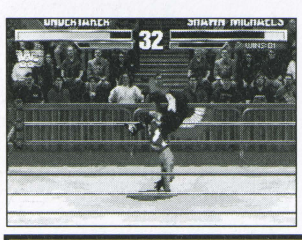
SLIDING ELBOW: → → P

DUBBELE KLAP MET HANDVAT VAN BIJL: Wanneer naast tegenstander, SP

VERTICAL SUPLEX: Hoofdgreep, → → SP

REBEL RACK: Over hoofd tillen, ↑ SK

HEUPWORP: ← ← P



WF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to horrify your opponent with the Frankensteiner™!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

FRONT LEG TRIP: → → K

SUNSET FLIP: Ren, SP

BODYSLAM: ← ← P

SPEED KICK: ↓ ↘ → K

ARM BEND: Hoofdgreep, → → P



"Hij is afkomstig uit San Antonio, Texas, hij is 1.83m lang en weegt 106 kg..."



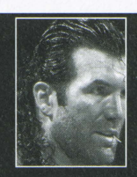
"Nu weet ik dat deze man werkelijk één van je favoriete worstelaars van de WF is, 'Koning' Lawler"



"Daar heb je gelijk in, McMahon: Alles bij elkaar is Michaels de beste worstelaar in de WF i- behalve ik dan, dat spreekt vanzelf!"



"Kijk maar eens naar de beste van alle worstelaars mensen - het is u een voorrecht en een vreugde om mij te zien worstelen!"

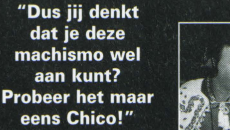




"Hij is afkomstig uit Miami, Florida, hij is 2.01m lang en weegt 130 kg..."



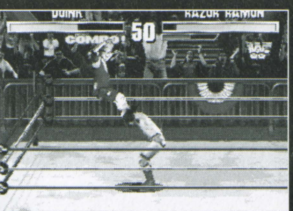
"Die kerel ziet er vanavond wel heel vast-beraden uit, Jerry Lawler"



"Dus jij denkt dat je deze machismo wel aan kunt? Probeer het maar eens Chico!"



"Ik wed dat Ramon meer machismo in één vinger heeft, dan jij in je hele lichaam, McMahon!"



WF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME GOOI-EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander als een kleedje kan schudden!*

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

UPPERCUT: Hoofdgreep, ↓ SP

RAZOR'S EDGE: Hoofdgreep, → → SP

PILEDRIVER: Hoofdgreep, ↓ ↓ SK

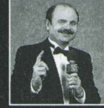
HEUPWORP: ← ← P

RAZOR SWIPE: Hoofdgreep, ↑ of ↓ P



UNDERTAKER

"Mijn overwinning betekent jouw begraf enis!"



"Deze ster van 2.10m is afkomstig uit Death Valley en weegt 149 kg..."

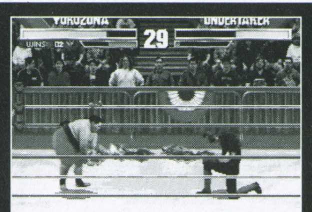




"Goeie genade, die man ziet er doodsbleek uit!"



"Ja, ik denk dat Undertaker tegenwoordig niet veel in de zon zit!"



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je hoe je afstraffende demonen naar je tegenstander kan smijten!

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

SNAP MARE: ← ← (P)

SUPER UPPERCUT: Hoofdgreep, ↓ (SP)

GRAFSTEEN SLAM: → → (SK)

NECK BENDER: Hold (P) seconden ingedrukt houden, dan loslaten

DROPKICK: Ren, (K) of (SK)



WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je hoe je je tegenstander als een lappenpop kan neerkwakken!

FAVORIETE KUNSTGREPEN:

BUCKET SLAM: (SP) naast tegenstander

BELLY BOUNCE: → → (P)

SCHAAR SMASH: → → (SK)

SUPLEX: Hoofdgreep, ↓ ↓ (SK)

BANZAI DROPE: en willekeurige toets (behalve blok) vanaf de spanschroe



"Deze gewezen Sumo kampioen uit Japan is 1.96 m lang en heeft het massale gewicht van 275 kg..."



"Dit is ontegenzeggelijk een gewichtig man!" Je kunt maar beter niet in de buurt van zijn banzai drop komen!"

"Ik wed dat een dij van Yoko meer weegt dat Mr. Fuji!"



"Mijn worstelaar Yokozuna* verplettert iedereen die hem in de weg komt!"

WF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME OVERLEVINGSSTRATEGIEËN!

Zelf als je alles wat in deze handleiding staat onder de knie hebt, zit er meer in WF Wrestlemania*: The Arcade Game, dan je zo op het eerst gezicht zou denken! Een paar laatste tips, kunnen je verder dan de vierkante ring naar een nieuwe wereld van WF Wrestlemania*: The Arcade Game brengen!

*** Experimenteer met de diverse toetsencombinaties. Je weet nooit of je een splinternieuwe beweging voor een aanval- of een verdediging situatie zult ontdekken!

*** In de twee tegen één en drie tegen één partijen met handicap, raken je tegenstanders waarschijnlijk zo opgewonden, dat ze met elkaar beginnen te vechten. Doe hier je voordeel mee!

*** Als je de hoogte ingaat, beweeg dan vlug: Omdat je toevallig op de bovenste spanschroef staat, hoeft dat nog niet te betekenen dat je tegenstander je niet kan aanvallen, om JOU op de vloer van de Arena te laten belanden!

BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM takaa tämän ACCLAIM tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä ACCLAIM tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja ACCLAIM ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. ACCLAIM lupautuu yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Acclaim tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvelvollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House,
112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta.
Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos ACCLAIM tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.
TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMESTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ACCLAIM EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.
Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojelee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Acclaim ltä saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

Acclaim Entertainment is a registered trademark of Acclaim Entertainment. ® & © 1995 Acclaim Entertainment.
All rights reserved.

NOTES

WRESTLEMANIA*:THE ARCADE GAME TECHNICAL SUPPLEMENT

If you are experiencing any problems with WrestleMania*: The Arcade Game, please take some time to read this technical supplement before calling our technical support number.

COPY PROTECTION

We have implemented a copy protection scheme for WrestleMania*: The Arcade Game. You **MUST** have the WrestleMania*: The Arcade Game CD-ROM in your CD-ROM drive in order for your game to run. The program will not allow access to the game unless the CD-ROM is in your drive. This holds true regardless of whether you have performed a full or partial installation.

MEMORY MANAGEMENT

WrestleMania*: The Arcade Game was thoroughly tested before its release. If you are having problems with WrestleMania*: The Arcade Game, they are most likely related to how your memory is allocated. Outlined below are some procedures for configuring your computer's memory.

Most personal computers are shipped from the factory with the memory configured to run productivity software. Entertainment software frequently requires a more robust memory configuration. For WrestleMania*: The Arcade Game to function properly, we recommend that MS-DOS have a total of about 430K of conventional memory available. The more conventional memory the merrier, but we have had success in running 'WrestleMania*' at this setting. You will also need at least 6144K of extended memory. You can check the amount of memory you have by typing **MEM** [enter] at the DOS prompt **(C:\>)**. The number after "Largest executable program size" is the amount of memory you currently have.

If you are experiencing any type of memory error (i.e. memory allocation, fatal errors, etc.), please execute the following instructions:

- If you are using **MS-DOS 6.2** or higher, you can solve your memory problems by rebooting the computer an pressing the **F8 key** when the screen displays **"STARTING MS-DOS"**. DOS will ask you to confirm all of the drivers that need to be loaded and processed in your **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files. If you are uncertain as to which drivers should be loaded, refer to the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** file examples in this supplement, and/or to your hardware manuals. Note that you may also use a DOS boot disk to simplify the WrestleMania*:The Arcade Game start up process. Refer to the next section.

DOS BOOT DISK INSTRUCTIONS

Using a DOS boot disk allows you to free up more memory without altering the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files on your hard drive. Booting your computer from a DOS disk does not prohibit you from accessing your hard drive, but provides you another method of configuring your memory.

After you create a DOS boot disk, you will copy your **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files onto the boot disk and modify these copies. Use this method to avoid altering the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files on your hard drive, which might affect your memory configuration for running other applications.

WARNING: If you are unsure about how to create a boot disk or feel anything less than 100% confident about doing so, please do not undertake this without assistance. Please refer to our Technical Support number if you need assistance.

If you are using **MS-DOS 5.0** or if you have device drivers that need to be loaded (i.e. soundcard, CD-ROM, the HIMEM.SYS driver for upper memory, etc.) then you will need to create a boot disk. Your goal is to have more than 430K of conventional memory available. [Once you have created your boot disk and rebooted your computer, to check how much memory is available, type **MEM** [enter] at the DOS prompt **(C:\>).]**

1. In order to create a boot disk, you will need a blank **formatted** disk for your **A:\> drive**. *Please remember to **back up your startup files (AUTOEXEC.BAT&CONFIG.SYS) before undertaking the proposed changes.** Your hard drive will not operate properly without these files.* If your computer starts up automatically with another program (i.e. windows, dosshell, etc.) you will have to exit from this program. After doing so, you should see the following prompt : **C:\>**
2. Insert the blank formatted diskette in the **A drive** and at the **C:\>** prompt, type **SYS A:** [enter]
   The screen should display **SYSTEM TRANSFERRED**. *Remember: It is very important that you use the **A:\>** drive for the boot disk. Booting from the B:\> drive will not work.*
3. Type: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]

The screen should read 1 file copied.
Type: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
The screen should read 1 file copied.

4. Now we have to edit your startup files **(CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT)** on the boot disk in order for the boot disk to work. To simplify this process, you may wish to make a printout of your current startup files. You may then use your printout of the startup files as a reference sheet.

You will need to remove any extraneous drivers and **TSR**/memory resident programs; i.e. mouse drivers, anti-virus TSRs, disk caching programs, etc. **DO NOT use SPEED DRIVE by Symantec**. This may cause problems when running the game.

5. Switch over to the **A:\> drive** by typing **A:** [enter]
Type **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter]
The contents of your **CONFIG.SYS** file should appear on your screen.

The CD-ROM driver, located in the **CONFIG.SYS** file, will normally contain the driver name (i.e. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.) followed by the device name of your CD-ROM (i.e. **/D:MSCD001, SLCD000**). Please exclude the mouse driver, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** and the Windows **IFSHLP.SYS** drivers.

Below is an example of what an ideal WWF WrestleMania*:The Arcade Game **CONFIG.SYS** file looks like:
[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (your CD-ROM driver should look similar to this)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=??????????? (certain soundcards require a line in the config.sys. If you are uncertain as to whether or not you require this line, please refer to your soundcard manuals, your original config.sys or manufacturer for further details)

NOTE: While it is important that your file have the same basic line headings, (i.e., **DEVICE=C:**???????), the particular configuration will vary for each computer.

6. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. When you are finished making the necessary changes, you may save the file and exit by pressing the **Alt + F** keys to pull down the file menu, then typing **X** to exit and **Y** to save.
7. Now you need to edit your **AUTOEXEC.BAT** files as well. To do so, type:
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
The contents of your **AUTOEXEC.BAT** file should appear on your screen.
The soundcard settings, in the **AUTOEXEC.BAT** file, will usually contain the line **SET BLASTER=A??? I? D? T?,** where **"?"** is the number your particular computer uses (refer to the printout of your own startup files).
Below is an example of what an ideal WWF WrestleMania*:The Arcade Game **AUTOEXEC.BAT** file looks like:

[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (your soundcard setting should look similar to this one)
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (your MSCDEX line should look similar to this one)
C: CD \ACCLAIM\WMANIA (or whichever directory you have installed 'WWF' into) WWF

8. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. After you are finished, you may save the file and exit by pressing the **Alt + F** keys to pull down the file menu, then typing **X** to exit and **Y** to save.

Congratulations, you have just made a DOS boot disk. To use it, just reboot the computer by pressing **Ctrl+Alt+Delete**. Leave the disk in drive **A**. You should now have your memory correctly configured to play WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

TROUBLESHOOTING

COMMON QUESTIONS

Q: My joystick is not working with WWF WrestleMania*: The Arcade Game. What should I do?

A: Due to the several varieties of PC configurations, many conflicts can arise. The first thing to do is to determine where your joystick is connected. Then you must refer to your hardware manuals to make sure that the jumper settings for the joystick port is set to ON or ENABLED.

NOTE: There can only be one designated gameport for your computer. Make sure that all the other gameports are turned OFF.

Another possible solution is to adjust the speed of your gameport. We find that increasing the setting usually gives better results.

Consult your gamecard and/or soundcard manuals for instructions on how to do so. It may be a physical adjustment or it can be software configurable

Q: I have a 100% compatible sound card, but I'm not getting any sound. I don't get it!

A: If your sound card is not listed on the box, but is 100% compatible with one of the cards listed, it may have to be put into Sound Blaster emulation mode. Please consult your sound card manual for more information. Or, make certain that there are no IRQ conflicts with the sound card. The digital speech in the game will not be able to play if such a conflict is present. Run the **SETSOUND** program located in the **C:\ACCLAIM\WMANIA** directory. Make sure that after you configure the soundcard, the program verifies that the soundcard was configured successfully. Note for Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32 users: If you are having problems configuring your soundcard, try choosing the "Creative Labs Sound Blaster and 100% compatibles" driver in the **SETSOUND** screen. Make sure that the soundcard has been put in FM emulation mode.

Q: WrestleMania*: The Arcade Game occasionally locks up. What can I do to alleviate this problem?

A: You may be loading other software that is not compatible with WrestleMania*: The Arcade Game. Try running the system from a boot disk. Or, you may not be meeting all the system requirements. Please take note of the requirements listed on the box. You will not be able to play the game unless you meet the minimum requirements. Make sure that all the drivers in your system are up to date.

You can also try to change the drivers for your soundcard by running **SETSOUND** in the **C:\ACCLAIM\WMANIA** directory. Using an incorrect driver will crash the game.

WrestleMania®: The Arcade Game is not compatible with the IBM Blue Lightning processor. This processor will cause the game to freeze.

Q: The game is running slowly on my system. How can I speed it up?

A: If WrestleMania*: The Arcade Game is running slowly on your system:

- Perform a full installation as opposed to a partial installation.
- Disable the sound effects by using the **SETSOUND.EXE** program.
- Make sure that you have at least 256Kb of cache.
- Try using a boot disk to free up some memory.

Q: Why does the game crash when I play WrestleMania*: The Arcade Game through MS Windows, Windows NT, IBM OS/2 ?

A: Multi-tasking environments such as these can conflict with WrestleMania*: The Arcade Game in their use of memory and other system resources. We recommend playing WrestleMania*: The Arcade Game directly from DOS, and not through any other operating environment.

Q: When I run WrestleMania*: The Arcade Game I get an error message, " Can't find the Wrestlemania CD in drive D" What should I do?

A: If you receive this message, make sure that the WrestleMania*: The Arcade Game CD-ROM is located in the CD-ROM drive and that the CD-ROM drive is working. When all else fails, reinstall the product.

Q: How do I uninstall WrestleMania*: The Arcade Game?

A: To uninstall the game, run the file **"UNINST95.EXE"** from the WrestleMania*: The Arcade Game CD-ROM. From DOS, you can accomplish this by typing the letter of your CD-ROM drive (most are either **D:** or **E:**) and pressing ENTER. Then type **'UNINST95'** to begin the uninstall process.

To uninstall the game in Windows 95, double click the file **"UNINST95"** in Windows Explorer (File Manager). This file is located on the WrestleMania*: The Arcade Game CD-ROM.

There will be no confirmation after the game is deleted.

ACCLAIM TECHNICAL SUPPORT

PHONE SUPPORT

Acclaims **Technical Support Department** can be reached at (0171) 344 5029

If, after reviewing this technical supplement, you are still experiencing problems with WrestleMania*: The Arcade Game, please read this section and call us. We have a staff of technicians ready to assist you with any problems you may have. PCs today can have many different hardware and software combinations. Because of this, we may need to refer you to a computer company, hardware manufacturer, or system software publisher in order to properly configure your system. When you do call us, please try to be near your computer. It would be very helpful to have access to a fax machine. Please have the following information ready:

- A description of your computer brand, processor, clock speed, and amount of RAM. For example, Compaq/486DX2—66 MHz/ 8MB
- The DOS version and the type, if any, of disk compression software. (i.e. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc..)
- The contents of your **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files.
- The contents of the **MEM** statement. This command displays the current amount of available memory.
- The EXACT error message displayed (if any).
- The brand of sound card, the IRQ, I/O address and DMA setting of that card. (You can find this information in the AUTOEXEC.BAT.

  Just type:

  EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]

  You should notice a line that looks like this:

  SET BLASTER=A220 15 D1 T6

  The number following the "A" is the sound card's address, "I" is the interrupt, and "D" is the DMA.

WrestleMania*:TECHNISCHES BEGLEITHEFT ZU

Wenn beim Betreiben von WrestleMania*: The Arcade Game Probleme auftreten, nimm Dir bitte die Zeit, dieses technische Begleitheft zu lesen, bevor Du unseren Kundendienst anrufst.

KOPIERSCHUTZ

WrestleMania*: The Arcade Game enthält einen Kopierschutz. Zum Betreiben des Spiels **MUSS** sich die WrestleMania®: The Arcade Game-CD in Deinem CD-ROM-Laufwerk befinden. Das Programm wird Dir keinen Zugriff auf das Spiel erlauben, solange sich die CD-ROM nicht in Deinem Laufwerk befindet. Dies ist grundsätzlich der Fall, unabhängig davon, ob Du das Spiel vollständig oder nur teilweise installiert hast.

SPEICHERVERWALTUNG

WrestleMania*: The Arcade Game wurde vor der Veröffentlichung gründlich getestet. Falls beim Betreiben von WrestleMania*: The Arcade Game Probleme auftreten, liegt das wahrscheinlich an Deiner Speicherzuteilung. Lies bitte den folgenden Abschnitt, bevor Du den Speicher Deines Computers konfigurierst.

PCs verlassen den Hersteller in der Regel mit einer für den Betrieb von Produktivitätssoftware eingerichteten Speicherkonfiguration. Unterhaltungssoftware benötigt eine robustere Speicherkonfiguration. Wir empfehlen daher, zum Betrieb von WrestleMania*: The Arcade Game unter MS-DOS mindestens 430 KB Grundspeicher zur Verfügung zu stellen. Je mehr Grundspeicherkapazität verfügbar ist, desto besser ist es natürlich, aber wir haben mit dieser Einstellung für WrestleMania* gute Erfahrungen gemacht. Zusätzlich benötigst Du mindestens 6.144 KB Erweiterungsspeicher. Du prüfst, wieviel Speicherplatz zur Verfügung steht, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** [Eingabetaste] eingibst. Die Zahl hinter der Zeile "Largest executable program size" (Maximale Größe für ausführbares Programm) zeigt den zur Zeit verfügbaren Speicherplatz.

Falls Speicherfehler auftreten (z.B. "Memory allocation", "Fatal errors" u.s.w.), richte Dich bitte nach der folgenden Anleitung:

- Wenn Du **MS-DOS 6.2** oder eine höhere Version verwendest, löst Du die Speicherprobleme Deines Computers, indem Du ihn erneut startest und die Funktionstaste **F8** betätigst, sobald die Zeile **"STARTING MS-DOS"** auf dem Bildschirm erscheint. DOS wird Dich auffordern, die für Deine **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** Dateien gewünschten Treiber zu bestätigen. Wenn Du nicht sicher bist, welche Treiber Du laden solltest, vergleiche Deine Dateien mit den Beispielen für **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** in diesem Begleitheft und/oder in Deinem Benutzerhandbuch. Du kannst den Ladevorgang von WrestleMania*: The Arcade Game vereinfachen, indem Du eine DOS-Bootdiskette benutzt. Lies dazu bitte den nächsten Abschnitt.

ANLEITUNG ZUM ERSTELLEN EINER DOS-BOOTDISKETTE

Der Einsatz einer DOS-Bootdiskette erlaubt Dir, zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, ohne die **CONFIG.SYS-** und **AUTOEXEC.BAT-**Dateien auf Deiner Festplatte zu verändern. Das Booten Deines Computers mit Hilfe einer DOS-Diskette hindert Dich nicht daran, auf Deine Festplatte zuzugreifen, sondern bietet Dir einfach eine weitere Methode, den Speicherplatz zu konfigurieren.

Kopiere Deine **CONFIG.SYS-** und **AUTOEXEC.BAT-**Dateien auf Deine DOS-Bootdiskette, und modifiziere dann diese Kopien. Auf diese Weise bleiben die Dateien auf Deiner Festplatte unverändert, und Du vermeidest Probleme mit der Speicherkonfiguration beim Betreiben anderer Programme.

HINWEIS: Wenn Du nicht sicher bist, wie eine Bootdiskette erstellt wird, oder Dir das Erstellen einer Bootdiskette ohne Hilfe nicht zutraust, setze Dich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung.

Wenn Du **MS-DOS 5.0** verwendest oder zusätzliche Treiber laden mußt (z.B. für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, den HIMEM.SYS-Treiber für den oberen Speicher u.s.w.), brauchst Du eine Bootdiskette. Dein Ziel ist es, mehr als 430 KB Grundspeicher zur Verfügung zu haben. [Wenn Du Deine Bootdiskette erstellt und den Computer gebootet hast, solltest Du die Menge des verfügbaren Speicherplatzes überprüfen, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** eingibst und die Eingabetaste betätigst.]

1. Zum Erstellen einer Bootdiskette benötigst Du eine **formatierte** Leerdiskette für Dein **Laufwerk A:\>**. ***Bitte erstelle eine Sicherungskopie Deiner Systemstartdateien (AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS), bevor Du die beabsichtigten Änderungen vornimmst.*** *Deine Festplatte würde ohne diese Dateien nicht richtig funktionieren.* Wenn Dein Computer automatisch mit einem anderen Programm startet (z.B. Windows, DOSSHELL u.s.w.), mußt Du dieses Programm abbrechen. Danach sollte das folgende Systemzeichen erscheinen: **C:\>**
2. Lege die formatierte Leerdiskette in das **Laufwerk A**, gib nach dem Systemzeichen **(C:\>) SYS A:** ein, und drücke die Eingabetaste.
   Auf dem Bildschirm sollte nun die Nachricht **SYSTEM TRANSFERRED** erscheinen. Hinweis: *Du mußt für die*

*Bootdiskette das Laufwerk **A:\>** verwenden. Von Laufwerk B\> ist das Booten nicht möglich.*

3. Gib folgendes ein: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "1 file copied" (Eine Datei kopiert) erscheint.
   Gib folgendes ein: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "1 file copied" (Eine Datei kopiert) erscheint.
4. Als nächstes solltest Du Deine Startdateien (**CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT**) auf der Bootdiskette bearbeiten, damit die Bootdiskette richtig funktioniert. Du vereinfachst Dir diese Aufgabe, indem Du die Liste Deiner vorhandenen Startdateien ausdruckst und als Übersicht benutzt.

Du solltest alle externen Treiber und im Speicher residenten Programme **(TSRs)** entfernen, wie Maustreiber, Anti-Virus-TSRs, Disk Caching-Programme usw. **BENUTZE AUF KEINEN FALL SPEED DRIVE von SYMANTEC**. Dieses Programm kann Probleme beim Betreiben des Spiels verursachen.

5. Wechsle zu **Laufwerk A:\>**, indem Du **A**: eingibst und die Eingabetaste drückst.
   Gib **EDIT A:\CONFIG.SYS** ein, und betätige die Eingabetaste.
   Das Inhaltsverzeichnis Deiner **CONFIG.SYS** Datei sollte nun auf dem Bildschirm erscheinen.

Der CD-ROM-Treiber in der **CONFIG.SYS** Datei enthält in der Regel den Treibernamen (z.B. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS** usw.) und den Namen Deines CD-ROM-Laufwerks (z.B. /D:MSCD001, SLCD000). Bitte deaktiviere den Maustreiber, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** und den Windows-Treiber **IFSHLP.SYS**.

Die perfekte **CONFIG.SYS** Datei für WrestleMania*: The Arcade Game sieht folgendermaßen aus:

[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLDC.SYS/D:SLDC000/F:1/N:1 (Dein CD-ROM-Treiber sollte ähnlich aussehen)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=???? (Bestimmte Soundkarten erfordern einen Eintrag in der Config.Sys-Datei. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du diesen Eintrag brauchst, lies bitte das Handbuch Deiner Soundkarte oder Deine ursprüngliche Config.Sys-Datei, oder frage den Hersteller der Soundkarte um Rat).

HINWEIS: Obwohl Deine Dateien die gleichen Zeilenanfänge haben sollten (z.B. **DEVICE=C:**?????), unterscheiden sich die Konfigurationsdetails für jeden Computer.

6. Du solltest Zeilen löschen und/oder einfügen, so daß Deine Datei diesem Beispiel entspricht. Sobald Du die nötigen Änderungen vorgenommen hast, sichere die Datei, und verlasse sie, indem Du die Tasten **Alt und F** gleichzeitig drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gebe nun **X** ein, um die Datei zu verlassen, die Du dann mit **Y** sicherst.
7. Du solltest nun auch die **AUTOEXEC.BAT** Dateien überarbeiten. Gib dazu folgendes ein:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [Eingabetaste]
   Der Inhalt Deiner **AUTOEXEC.BAT** Datei sollte auf dem Bildschirm erscheinen.
   Die Soundkarteneinstellungen in der **AUTOEXEC.BAT** Datei enthalten in der Regel die Zeile **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, wobei **"?"** die Zahl ist, die Dein Computer benutzt (dies bezieht sich auf die Anzahl Deiner Startdateien).
   Die perfekte **AUTOEXEC.BAT** Datei für WrestleMania*: The Arcade Game sieht folgendermaßen aus:

[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (Deine Soundkarteneinstellung sollte ähnlich aussehen)
C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (Deine MSCDEX-Zeile sollte ähnlich aussehen)
C: CD\ACCLAIM\WMANIA (oder das Verzeichnis, in dem Du 'WWF' installiert hast) WWF

8. Du solltest nun diesem Beispiel entsprechend Zeilen löschen und/oder einfügen. Wenn Du damit fertig bist, sicherst Du die Datei und verläßt sie, indem Du die Tasten **Alt und F** drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gib **X** ein, um die Datei zu verlassen, und **Y**, um sie zu sichern.

Herzlichen Glückwunsch - Du hast soeben eine DOS-Bootdiskette erstellt. Um sie zu benutzen, bootest Du Deinen Computer, indem Du **Strg+Alt+Lösch** betätigst. Lasse die Diskette im Laufwerk **A**. Damit solltest Du eine geeignete Speicherbelegung zum Betreiben von WrestleMania*: The Arcade Game haben.

PROBLEMLÖSUNGEN

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Q.Mein Joystick funktioniert bei WrestleMania*: The Arcade Game nicht. Was soll ich tun?

A:Es gibt so viele verschiedene PC-Konfigurationen, daß gelegentliche Konflikte fast unvermeidbar sind. Als erstes

solltest Du prüfen, WO Dein Joystick angeschlossen ist. Dann solltest Du in den Benutzerhandbüchern nachlesen, wie der J-Port auf **ON (Ein) oder ENABLED (Aktiv)** gestellt wird.

HINWEIS: Dein Computer darf nur einen einzigen Spiel-Port benutzen. Stelle sicher, daß alle anderen Ports AUSGESCHALTET sind.

Eine andere Möglichkeit ist es, die Geschwindigkeit des Spiel-Ports zu erhöhen. Wir haben mit einer höheren Einstellung gute Erfahrungen gemacht.
Eine entsprechende Anleitung findest Du im Handbuch zu Deiner Spiel- und/oder Soundkarte. Die Änderung kann sowohl am Computer als auch über die Software vorgenommen werden.

Q. Meine Soundkarte ist zu 100% kompatibel, aber es ist kein Sound zu hören. Warum nicht?

A: Wenn Deine Soundkarte nicht in unserer Liste erscheint, aber zu 100% mit einer der Karten der Liste kompatibel ist, mußt Du wahrscheinlich den SoundBlaster-Emulationsmodus einschalten. Eine Anleitung dazu findest Du im Handbuch zu Deiner Soundkarte. Du solltest auch prüfen, daß keine IRQ-Konflikte mit Deiner Soundkarte vorliegen. Die digitalisierte Sprache in diesem Spiel wird im Fall eines solchen Konflikts nicht abgespielt. Betreibe das Programm **SETSOUND** aus dem Verzeichnis **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Vergewissere Dich, daß dieses Programm nach der Soundkartenkonfiguration bestätigt, daß die Soundkarte korrekt konfiguriert worden ist.

Hinweis für Benutzer von Ensoniq Soundscape/Reveal SFX 32: Falls bei der Soundkartenkonfiguration Probleme auftreten, solltest Du es mit der Option "Creative Labs Sound Blaster and 100% compatibles" auf dem **SETSOUND** Bildschirm versuchen. Stelle sicher, daß die Soundkarte sich im FM-Emulationsmodus befindet.

Q. WrestleMania*: The Arcade Game bleibt gelegentlich stecken. Was kann ich tun, um dieses Problem zu beseitigen?

A: Wahrscheinlich lädt Dein Computer andere Software, die nicht mit WrestleMania*: The Arcade Game kompatibel ist. Versuche, das System mit einer Bootdiskette zu starten. Es ist auch möglich, daß Dein System nicht die Voraussetzungen erfüllt. Bitte beachte die Liste der Systemanforderungen auf der Spielpackung. Du kannst das Spiel nicht betreiben, wenn Dein System nicht den Mindestanforderungen genügt. Vergewissere Dich, daß alle Treiber in Deinem System auf dem neuesten Stand sind.

Du könntest auch versuchen, die Soundkartentreiber auszutauschen, indem Du das Programm **SETSOUND** aus dem Verzeichnis **C:\ACCLAIM\WMANIA** betreibst. Mit den falschen Treibern kann das Spiel nicht betrieben werden.

WrestleMania*: The Arcade Game ist nicht kompatibel mit dem IBM Blue Lightning Prozessor. Bei diesem Prozessor bleibt das Spiel stecken.

Q. Das Spiel läuft nur sehr langsam auf meinem System. Wie kann ich es schneller machen?

A: Wenn WrestleMania*: The Arcade Game auf Deinem System langsam läuft:

- Führe eine vollständige Installation aus, keine Teilinstallation.
- Schalte mit Hilfe des Programms **SETSOUND.EXE** die Soundeffekte aus.
- Vergewissere Dich, daß mindestens 256 KB Cache zur Verfügung stehen.
- Versuche durch Einsatz einer Bootdiskette zusätzliche Speicherkapazität zur Verfügung zu stellen.

Q. Warum stürzt das Spiel ab, wenn ich WrestleMania*: The Arcade Game unter MS Windows, Windows NT oder IBM OS/2 betreibe?

A: Diese Art von Multi-Tasking-Systemen verträgt sich in ihrer Nutzung der Speicher- und anderer Systemressourcen nicht mit WrestleMania*: The Arcade Game. Wir empfehlen daher, WrestleMania*: The Arcade Game direkt von DOS aus zu betreiben und andere Betriebssysteme zu umgehen.

Q. Wenn ich WrestleMania*: The Arcade Game betreibe, erhalte ich die Fehlermeldung "Can't find the Wrestlemania CD in Drive D" (Wrestlemania CD in Laufwerk D nicht gefunden). Was soll ich tun?

A: Wenn Du diese Meldung erhältst, solltest Du überprüfen, ob die WrestleMania*: The Arcade Game-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegt und das Laufwerk funktioniert. Wenn sonst nichts hilft, wiederhole den Installationsvorgang.

Q. Wie kann ich die Installation von WrestleMania*: The Arcade Game rückgängig machen?

A: Um die Installation des Spiels rückgängig zu machen, mußt Du die Datei **"UNINST95.EXE"** der WrestleMania*: The Arcade Game-CD betreiben. Vom DOS-Systemzeichen ausgehend gibst Du dazu den Kennbuchstaben Deines CD-ROM-Laufwerks (meistens **D**: oder **E**:) ein und drückst die Eingabetaste. Schreibe dann **"UNINST95"**, und der Vorgang beginnt.

Um den Installationsvorgang in Windows '95 rückgängig zu machen, klickst Du **"UNINST95"** im Windows Explorer (Dateiverwalter) zweimal an. Diese Datei befindet sich auf der WrestleMania*: The Arcade Game-CD.
Das Löschen des Spiels wird nicht durch eine Bildschirmmitteilung bestätigt.

ACCLAIM-KUNDENDIENST

Wenn Du selbst nach dem Lesen dieses Technischen Begleithefts noch Probleme mit WrestleMania*: The Arcade Game hast, solltest Du diesen Abschnitt lesen und uns anrufen. Wir haben Spezialisten, die Dir bei allen möglichen Problemen weiterhelfen können. PCs werden heutzutage mit unzähligen verschiedenen Kombinationen von Hardware und Software geliefert. Es ist daher möglich, daß wir Dich an eine Computerfirma, einen Hardware-Hersteller oder ein Softwarehaus verweisen, damit Dein System richtig konfiguriert wird. Wenn Du uns anrufst, solltest Du Dich in der Nähe Deines Computers befinden. Zusätzlich wäre es nützlich, wenn Dir ein Faxgerät zur Verfügung steht. Bitte halte die folgenden Informationen bereit:

- Eine Liste mit Informationen zu Computertyp, Prozessor, Prozessorgeschwindigkeit und RAM. Beispiel: Compaq/486DX2-66 MHz/8 MB.
- DOS-Version und Typ der Festplattenkomprimierungssoftware (wenn vorhanden, z.B. Stacker, DoubleSpace, Superstor u.s.w.)
- Den Inhalt Deiner **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien.
- Den Inhalt der **MEM**-Meldung. Mit diesem Befehl siehst Du, wieviel Speicherplatz Dir zur Zeit zur Verfügung steht.
- Den GENAUEN Wortlaut der Fehlermeldung (falls erschienen).
- Die Marke der Soundkarte sowie IRQ, I/O-Adresse und DMA-Einstellung der Karte. (Diese Informationen findest Du in der AUTOEXEC.BAT-Datei, indem Du
  EDIT AUTOEXEC.BAT eingibst und die Eingabetaste drückst. Suche nach der folgenden Zeile:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Die Zahl hinter "A" ist die Adresse der Soundkarte, "I" steht für Interrupt, und "D" für DMA.

SUPPLEMENT TECHNIQUE WRESTLEMANIA*:THE ARCADE GAME

Si vous avez des problèmes avec WrestleMania*: The Arcade Game, prenez le temps de lire ce supplément technique avant d'appeler notre service d'assistance technique.

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Nous avons mis en place un dispositif de protection contre la copie pour WrestleMania*: The Arcade Game. Vous devez avoir le CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game dans votre lecteur de CD-ROM pour que le jeu fonctionne. Le programme ne permettra pas l'accès au jeu tant que le CD ne sera pas dans votre lecteur. Cela est valable dans tous les cas, que vous ayez fait une installation totale ou partielle du jeu.

GESTION DE LA MÉMOIRE

WrestleMania*: The Arcade Game a été testé avec minutie avant sa sortie. Si vous avez des problèmes avec WrestleMania*: The Arcade Game, ils seront probablement liés à la façon dont la mémoire est allouée. Vous trouverez ci-dessous quelques unes des procédures à suivre pour configurer la mémoire de votre ordinateur.

La plupart des PC quittent les usines avec la mémoire configurée pour lancer des logiciels destinés à un usage commercial. Les ludiciels nécessitent souvent une configuration mémorielle plus robuste. Pour que WrestleMania*: The Arcade Game fonctionne correctement, il est préférable que votre MS-DOS ait environ 430 Ko de mémoire conventionnelle disponible. Plus vous avez de mémoire conventionnelle, mieux c'est, cependant nous avons réussi à lancer "Wrestlemania*" avec cette configuration. Vous aurez également besoin d'au moins 6144 Ko de mémoire étendue. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire à votre disposition en tapant **MEM** +[ENTREE] au prompt (C:\>) du DOS. Le nombre suivant "Taille maximale du programme exécutable" indique la quantité de mémoire dont vous disposez.

Si vous avez une erreur de mémoire quelconque (par exemple: mémoire allouée, erreurs fatales, ...), suivez les instructions suivantes:

- Si vous utilisez **MS-DOS 6.2** ou une version supérieure, vous pouvez résoudre vos problèmes de mémoire en réinitialisant l'ordinateur et en appuyant sur la touche **F8** lorsque le message **"DEMARRAGE DE MS-DOS"** apparaît à l'écran. DOS vous demandera de confirmer tous les gestionnaires qui doivent être chargés et traités dans vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOXEC.BAT**. Si vous ne savez pas vraiment quels sont les fichiers qui doivent être chargés, reportez-vous aux exemples de fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOXEC.BAT** de ce supplément, ou/et aux manuels de votre matériel. Vous pouvez aussi utiliser une disquette de boot DOS pour simplifier le processus de démarrage de WrestleMania*: The Arcade Game. Reportez-vous pour cela à la prochaine section.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LA DISQUETTE DE BOOT DOS.

L'utilisation d'une disquette de boot vous permet de libérer de la mémoire supplémentaire sans modifier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOXEC.BAT** sur votre disque dur. Initialiser votre ordinateur à partir d'une disquette DOS ne vous empêche pas d'accéder au disque dur, mais cela vous permet d'avoir recours à une autre méthode pour configurer votre mémoire.

Une fois la disquette de boot DOS créée, vous y copierez vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOXEC.BAT**, et vous pourrez modifier ces copies. Utilisez cette méthode pour éviter de modifier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOXEC.BAT** sur votre disque dur, ce qui risquerait d'affecter la configuration de votre mémoire pour le lancement d'autres applications.

AVERTISSEMENT: Si vous ne savez pas comment créer une disquette de boot, ou simplement que vous ne vous sentez pas vraiment sûr, ne vous y aventurez pas sans assistance. Appelez notre service d'assistance technique si vous avez besoin d'aide.

Si vous utilisez **MS-DOS 5.0** ou si vous avez des gestionnaires de périphériques qui doivent être chargés (par exemple cartes son, CD-ROM, gestionnaire HIMEM.SYS pour la mémoire haute), vous aurez alors besoin de créer une disquette de boot. Votre objectif est d'avoir plus de 430 Ko de mémoire conventionnelle disponible. [Une fois que vous avez créé votre disquette de boot et que vous avez réinitialisé votre ordinateur, tapez **MEM** [ENTREE] au prompt **(C:\>)** du DOS pour vérifier la quantité de mémoire disponible.)

1. Pour créer une disquette de boot, vous aurez besoin d'une disquette vierge **formatée** pour votre **lecteur A:\>**. ***Pensez à sauvegarder vos fichiers de démarrage (AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS) avant d'entreprendre les modifications proposées.*** *Votre disque dur ne fonctionnera pas correctement sans ces fichiers.* Si votre ordinateur démarre automatiquement avec un autre programme (par exemple windows, Dosshell, etc.), il vous faudra quitter ce programme. Vous devriez ensuite voir le prompt suivant: **C:\>**
2. Insérez la disquette vierge formatée dans le **lecteur A** et tapez **SYS A**: au prompt **C:\>**, puis appuyez sur [ENTREE]. Le message **SYSTEM TRANSFERRED (SYSTEME TRANSFERE)** devrait apparaître à l'écran. *Rappelez-vous qu'il est très important d'utiliser le lecteur* ***A:\>*** *pour la disquette de boot. Si vous procédez à partir du lecteur B:\>, l'initialisation ne marchera pas.*

3. Tapez: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** et appuyez sur [ENTREE]
Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).
Tapez: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** et appuyez sur [ENTREE]
Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).
4. Il faut à présent éditer vos fichiers de démarrage **(CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT)** sur la disquette de boot afin que celle-ci puisse fonctionner. Pour simplifier cette procédure, il est utile d'imprimer vos fichiers de démarrage courants. Pour pourrez ensuite utiliser l'imprimé des fichiers de démarrage comme référence.

Vous aurez besoin d'enlever tous les gestionnaires extérieurs et les programmes résidents en mémoire **(TSR)**: gestionnaires de souris, **TSR** anti-virus, programmes cache-disques, etc. **N'utilisez pas le gestionnaire de vitesse de Symantec**, car cela risque de vous causer des problèmes lorsque vous lancerez le jeu.

5. Passez au **lecteur A:\>** en tapant **A:** et en appuyant sur [ENTREE]
Tapez **EDIT A:\CONFIG.SYS** et appuyez sur [ENTREE]
Le contenu de votre fichier **CONFIG.SYS** devrait apparaître à l'écran.

Le lecteur de CD-ROM, situé dans le fichier **CONFIG.SYS**, devrait normalement contenir le nom du lecteur (c'est-à-dire **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS**, etc.), suivi du nom de périphérique de votre CD-ROM (**/D:MSCD001, SLCD000**). Veuillez exclure le gestionnaire de souris, **SETVER.EXE. SMARTDRV.EXE**, ainsi que les gestionnaires windows **IFSHLP.SYS**.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier **CONFIG.SYS** idéal pour WrestleMania*: The Arcade Game:
[**CONFIG.SYS**]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (votre gestionnaire de CD-ROM devrait ressembler à cela)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=????????? (certaines cartes son nécessitent une ligne dans le fichier config.sys. Si vous n'êtes pas sûr que ce soit le cas, veuillez vous reporter au manuel de votre carte sonore, à votre config.sys original ou à votre détaillant pour de plus amples détails.

REMARQUE: il est important que votre fichier contienne les mêmes titres de base (**DEVICE=C:**???????? par exemple), mais la configuration individuelle sera différente d'un ordinateur à l'autre.

6. Il vous faudra effacer ou ajouter le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Lorsque vous avez fini d'effectuer les modifications nécessaires, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches **Alt + F** pour dérouler le menu fichier et en tapant **X** pour quitter, et **Y** pour sauvegarder.
7. Il vous faut à présent éditer vos fichiers **AUTOEXEC.BAT**. Pour ce faire, tapez
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur [ENTREE].
Le contenu de votre fichier **AUTOEXEC.BAT** apparaîtra à l'écran.
La configuration des cartes sonores, dans le fichier **AUTOEXEC.BAT**, contient en général la ligne **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, **"?"** se référant au nombre que votre ordinateur utilise (reportez-vous à l'imprimé de vos fichiers de démarrage).

Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier **AUTOEXEC.BAT** idéal pour WrestleMania*: The Arcade Game
[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (la configuration de votre carte sonore devrait ressembler à peu près à cela)
C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (votre ligne MSCDEX devrait ressembler à celle-ci)
C: CD \ACCLAIM\WMANIA(ou le répertoire dans lequel vous avez installé "WWF") WWF

8. Il vous faudra ajouter ou annuler le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Une fois que vous avez terminé, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches **Alt + F** pour dérouler le menu, puis en tapant **X** pour quitter et **Y** pour sauvegarder.

Félicitations, vous venez juste de créer une disquette de boot. Pour l'utiliser, il vous suffit de réinitialiser votre ordinateur en appuyant simultanément sur **Ctrl + Alt + Delete**. Laissez la disquette dans le lecteur **A**. Votre mémoire devrait maintenant être correctement configurée pour jouer à WrestleMania*: The Arcade Game.

DÉPANNAGE

QUESTIONS D'ORDRE GÉNÉRAL

Q. Mon joystick ne marche pas avec WrestleMania*: The Arcade Game. Que dois-je faire?

A: En raison des différences de configuration des PC, de nombreux conflits peuvent surgir. La première chose à faire est de vérifier si votre joystick est connecté. Reportez-vous ensuite aux manuels concernant le matériel pour vous assurer que la configuration de cavalier du port joystick est réglée sur ON ou qu'elle est activée.

REMARQUE: Il ne peut y avoir qu'un seul port de jeu désigné pour votre ordinateur. Vérifiez que tous les autres ports de jeu sont désactivés (OFF).

Une autre solution possible est de régler la vitesse de votre port de jeu. A notre avis, augmenter la configuration donne de meilleurs résultats.

Reportez-vous aux manuels concernant votre carte de jeu ou/et votre carte sonore pour les instructions nécessaires à une telle opération. Les réglages peuvent se faire manuellement ou par ordinateur.

Q. J'ai une carte son 100% compatible, et pourtant je n'obtiens aucun son. Je ne comprends pas!

A: Si votre carte sonore n'est pas indiquée sur la liste, mais qu'elle est 100% compatible avec une des cartes indiquées, elle doit peut–être être mise en mode émulation Sound Blaster. Veuillez consulter le manuel de votre carte sonore pour plus d'informations à ce sujet. Ou assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit IRQ avec la carte sonore, car dans ce cas, les dialogues digitaux du jeu ne pourront être activés. Lancez le programme **SETSOUND** qui se trouve dans le répertoire **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Assurez-vous que lorsque vous avez configuré la carte son, le programme vérifie bien que celle-ci a été configurée avec succès.

Remarque à l'attention des utilisateurs d'Ensoniq Soundscape / Reveal SFX32: si vous avez des problèmes pour configurer votre carte son, essayez de choisir le gestionnaire Creative Labs Sound Blaster et 100% compatibles à l'écran **SETSOUND**. Assurez-vous que la carte sonore a été mise en mode émulation FM.

Q. WrestleMania*: The Arcade Game se bloque de temps en temps. Que puis-je faire pour remédier à ce problème?

A: Il se peut que vous ayez chargé un logiciel qui n'est pas compatible avec WrestleMania*: The Arcade Game. Essayez de lancer le système à partir de la disquette de boot. Ou alors, vous n'avez pas le système requis correct. Vérifiez le minimum requis indiqué sur la boîte. Vous ne pourrez jouer tant que vous n'aurez pas le système minimum requis. Assurez-vous que tous les gestionnaires de votre système sont suffisamment récents.

Vous pouvez également essayer de modifier les gestionnaires de votre carte son en lançant **SETSOUND** à partir du répertoire **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Si vous utilisez un gestionnaire incorrect, le jeu se bloquera.

Wrestlemania*: The Arcade Game n'est pas compatible avec Le processeur IBM Blue Lightning. Avec ce processeur, le jeu "gèlera".

Q. Le jeu est lent sur mon système. Comment l'accélérer?

A: Si WrestleMania*: The Arcade Game fonctionne lentement sur votre système:

- procédez à une installation complète au lieu d'une installation partielle.
- Désactivez les effets sonores à l'aide du programme **SETSOUND.EXE**.
- Assurez-vous que vous avez au moins 256 Ko de mémoire cache.
- Essayez d'utiliser une disquette de boot pour libérer de la mémoire.

Q. Pourquoi le jeu se bloque-t-il quand je joue à WrestleMania*: The Arcade Game avec Windows 3.1 Windows NT, IBM OS/2?

A: Les environnements multi-tâches comme ceux-ci peuvent entrer en conflit avec WrestleMania*: The Arcade Game pour l'utilisation de la mémoire et d'autres ressources du système. Nous vous conseillons de jouer à WrestleMania*: The Arcade Game directement à partir de DOS, et non à partir d'un autre environnement d'exploitation.

Q. Quand je lance WrestleMania*: The Arcade Game, j'obtiens un message d'erreur: "Can't find the Wrestlemania CD in Drive D." Que dois-je faire?

A: Si vous recevez ce message, assurez-vous que le CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game est situé dans le lecteur CD-ROM et que ce lecteur CD-ROM est en marche. Si rien ne marche, réinstallez le produit

Q. Comment puis-je "désinstaller" WrestleMania*: The Arcade Game?

A: Pour "désinstaller" le jeu, lancez le fichier **"UNINST95.EXE"** à partir du CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game. Vous pouvez faire la même chose à partir du DOS en tapant la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM (D: ou E: en général) et en appuyant sur [ENTREE]. Tapez ensuite **"UNINST95"** pour entamer la procédure d'installation.

Pour "désinstaller" le jeu sous Windows 95, cliquez deux fois sur le fichier **"UNINST95"** sous Windows Explorer (Gestionnaire de fichiers). Ce fichier se trouve sur le CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game.
Aucune confirmation n'apparaîtra une fois que le jeu aura été effacé.

SOUTIEN TECHNIQUE ACCLAIM

Si, après avoir parcouru ce supplément technique, vous avez encore des problèmes avec WrestleMania*: The Arcade Game, lisez cette section et appelez-nous. Nous avons toute une équipe de techniciens prêts à vous aider si vous avez quelque problème que ce soit. Les PC actuels peuvent avoir des combinaisons de matériel et de logiciel très différentes. Pour cette raison, nous aurons sans doute besoin de vous demander de contacter l'entreprise d'informatique, le fabricant de matériel, ou l'éditeur de logiciels appropriés pour configurer correctement votre système. Lorsque vous nous appelez, essayez de vous trouver à proximité de votre ordinateur. La possibilité d'utiliser un fax serait appréciée. Ayez à votre disposition les informations suivantes:

- Une description de la marque de votre ordinateur, du processeur, la vitesse de l'horloge et la quantité de RAM, ce qui donnera par exemple: Compaq/486dx2-66 Mhz/ 8 Mo.
- La version DOS et le type du logiciel de compression de disquette (par exemple Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
- Le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le texte qui s'affiche à l'écran lorsque vous tapez la commande MEM. Cette commande indique la quantité actuelle de mémoire disponible.
- Le message d'erreur exact qui apparaît (s'il y en a un).
- La marque de la carte son, la valeur IRQ, l'adresse I/O et la configuration DMA de cette carte. (Vous pouvez trouver ces informations dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Il vous suffit de taper:
  EDIT AUTOEXEC.BAT et d'appuyer sur [ENTREE].
  Vous remarquerez une ligne similaire à celle-ci:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Le nombre suivant le "A" représente l'adresse de la carte son, celui suivant le "I" l'interruption, et celui suivant le "D" le canal DMA.

SUPLEMENTO TÉCNICO DE WWF WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME.

Si tienes problemas con WrestleMania*: The Arcade Game, lee este suplemento técnico antes de llamar a nuestro número de ayuda técnica.

PROTECCIÓN CONTRA COPIA

Hemos creado un método de protección contra copia para WWF WrestleMania*: The Arcade Game. Para que tu juego funcione, tienes que tener el CD-ROM de WWF WrestleMania*: The Arcade Game insertado en tu unidad de CD-ROM. El programa no te permitirá acceder al juego si no tienes dicho CD-ROM en tu unidad, tanto si has realizado una instalación completa como si has hecho sólo una parcial.

ADMINISTRACIÓN DE LA MEMORIA

WWF WrestleMania*: The Arcade Game ha sido sometido a rigurosas pruebas antes de ponerlo a la venta. Si tienes problemas con WWF WrestleMania*: The Arcade Game, lo más probable es que estén relacionados con la forma en que está estructurada tu memoria. A continuación te explicamos en términos generales algunos de los procedimientos a seguir para configurar la memoria de tu ordenador.

La mayoría de los ordenadores personales salen de fábrica con la memoria configurada para ejecutar productos de software de trabajo, no de ocio. El software de entretenimiento suele necesitar una configuración más precisa de la memoria. Para que WWF WrestleMania*: The Arcade Game funcione bien, recomendamos que el MS-DOS disponga de unas 430K de memoria convencional. Cuanta más memoria convencional tenga a su disposición, mejor; aunque nosotros hemos probado a ejecutar Wrestlemania* con esa cantidad de memoria libre y ha funcionado. También hace falta tener 6144K de memoria extendida como mínimo. Para comprobar la cantidad de memoria que tienes, teclea **MEM** [intro] a continuación del símbolo del DOS (C:\>). El número que aparezca a continuación de la frase "Tam/programa ejecutable más extenso" es la cantidad de memoria disponible.

Si aparecen mensajes de error relacionados con la memoria (ej. la distribución de la memoria, errores fatales, etc), sigue las siguientes instrucciones.

• Si usas el programa **MS-DOS 6.2** u otra versión superior, puedes resolver los problemas de memoria arrancando otra vez el ordenador y pulsando la **tecla F8** cuando aparezca el mensaje "**Iniciando MSDOS**" en la pantalla. DOS te pedirá que confirmes los controladores que deben estar cargados y procesados en tus archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Si no estás seguro de qué controladores son los que tienes que cargar, consulta los ejemplos de los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT que incluimos en este suplemento, y/o los manuales de tu hardware. Ten en cuenta que también puedes utilizar un disquete de arranque del DOS que simplifique el proceso de arranque de WWF WrestleMania*: The Arcade Game. Consulta el siguiente apartado.

INSTRUCCIONES PARA CREAR UN DISQUETE DE ARRANQUE DEL DOS

Al utilizar un disquete de arranque del DOS puedes liberar más memoria sin necesidad de alterar los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** que tienes en el disco duro. Aunque arranques el ordenador desde un disquete de arranque del DOS, no quiere decir que no puedas acceder al disco duro, simplemente te proporciona otro método de configurar la memoria.

Después de haber creado un disquete de arranque del DOS, tienes que copiar los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** en el disquete de arranque y modificar estas copias. Utiliza este método para evitar alterar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT que tienes en el disco duro, ya que si lo haces, podrías tener problemas con la configuración de la memoria a la hora de ejecutar otras aplicaciones..

ATENCIÓN: si no sabes cómo crear un disquete de arranque o no estás 100% seguro, no lo intentes sin haber pedido consejo. Llama a nuestro número de ayuda técnica si necesitas ayuda.

Si estás utilizando el **MS-DOS 5.0** o si tienes controladores de dispositivos que tienes que cargar (ej. tarjeta de sonido, unidad de CD-ROM, el controlador HIMEM.SYS para la memoria superior, etc.), tendrás que crear un disquete de arranque. Tu objetivo es conseguir más de 430K de memoria convencional libres. Una vez que hayas creado el disquete de arranque y hayas vuelto a arrancar tu ordenador, comprueba cuánta memoria libre tienes; para ello, teclea **MEM** [intro] a continuación del símbolo del sistema (**C:\>**).

1. Para crear un disquete de arranque, necesitas **formatear** un disquete virgen para la **unidad A:l>**. Acuérdate de hacer una **copia de seguridad de los archivos de arranque (AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS) antes de empezar a hacer cambios.** Tu unidad de disco duro no funcionará sin estos archivos. Si tu ordenador arranca automáticamente con otro programa (ej. windows, dosshell, etc), tendrás que abandonarlo. Una vez que lo hayas hecho, verás el siguiente indicativo:

C:l>

2. Inserta el disquete virgen formateado en la **unidad A** y teclea **SYS A**: [intro] a continuación del indicativo **C:l>**. El mensaje "**SISTEMA TRANSFERIDO**" aparecerá en la pantalla. Recuerda: es muy importante que utilices la unidad

A:\> para el disquete de arranque. Si intentas arrancar desde la unidad B:\>, no lo conseguirás.

3. Teclea:

COPY C:\CONFIG.SYS A: [intro]

El mensaje "1 Archivo copiado" aparecerá en la pantalla.

Teclea:

COPY C:\AUTEXEC.BAT A: [intro]

El mensaje "1 Archivo copiado" aparecerá en la pantalla.

4. Ahora tienes que editar los archivos de arranque (**CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT**) en el disquete de arranque para que éste funcione. Para simplificar el proceso, puedes imprimir los archivos del sistema antes de cambiar nada. Luego, puedes utilizarlos como referencia.

Tendrás que eliminar cualquier controlador innecesario y todos los programas **TSR** o residentes en memoria; ej. controladores de ratón, programas TSR antivirus, programas de caché, etc. **NO utilices SPEED DRIVE de Symantec**, ya que podría causar problemas a la hora de ejecutar el juego.

5. Teclea **A**: [intro] para acceder a la **unidad A:I>**.

Teclea **EDIT A:\CONFIG.SYS** [intro]

El contenido de tu archivo **CONFIG.SYS** aparecerá en la pantalla.

La línea del controlador de la unidad de CD-ROM, incluida en el archivo **CONFIG.SYS**, suele estar compuesta del nombre del controlador (ej. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS**, etc), seguido del nombre de la unidad de CD-ROM (ej. **/D:MSCD001, SLCD000**). Elimina el controlador del ratón, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** y los controladores **IFSHLP.SYS** de Windows.

A continuación, se incluye un ejemplo del archivo **CONFIG.SYS** ideal para WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

[CONFIG.SYS]

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (la línea de tu controlador de la unidad de CD-ROM tiene que parecerse a ésta)

FILES=40

BUFFERS=20,0

STACKS=9,256

DOS=HIGH,UMB

DEVICE=?????????(ciertas tarjetas de sonido requieren una línea en el config.sys. Si no estás seguro de si te hace falta o no esta línea, consulta el manual de tu tarjeta de sonido, tu archivo config.sys original o pide ayuda al fabricante de la tarjeta)

NOTA: aunque es muy importante que las líneas básicas de tu archivo empiecen igual que las del ejemplo (ej. DEVICE=C:\??????), la configuración particular de cada uno dependerá de su ordenador.

6. Tienes que borrar y/o añadir las líneas que sean necesarias para que quede igual que el del ejemplo. Cuando hayas terminado de hacer los cambios necesarios, puedes guardar el archivo y salir. He aquí lo que tienes que hacer: pulsa las teclas **Alt+A** para que aparezca el menú de archivo, luego teclea **S** para salir y elige la opción **Sí** para guardar.

7. A continuación, tienes que editar el archivo **AUTOEXEC.BAT**. Para ello, teclea:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [intro]

El contenido de tu archivo **AUTOEXEC.BAT** aparecerá en la pantalla.

Los ajustes de la tarjeta de sonido, incluidos en el archivo **AUTOEXEC.BAT**, suelen contener la línea **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, donde el signo de interrogación es el número que utiliza tu ordenador en particular (consulta las hojas en las que has imprimido tus archivos de arranque originales). A continuación te presentamos un ejemplo del archivo **AUTOEXEC.BAT** ideal para WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

[AUTOEXEC.BAT]

PATH=C:\DOS

SET TEMP=C:\DOS

SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (la línea de ajustes de tu tarjeta de sonido tiene que parecerse a ésta)

C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (tu línea MSCDEX tiene que parecerse a ésta)

C:CD \ACCLAIM\WMANIA (o cualquiera que sea el directorio en el que hayas instalado WWF)

8. Tienes que borrar y/o añadir las líneas que hagan falta para que tu archivo quede como el del ejemplo. Cuando hayas terminado, puedes guardar el archivo y salir. He aquí cómo tienes que hacerlo: pulsa las teclas **Alt+ A** para que aparezca el menú de archivo, luego pulsa la tecla **S** para salir y, por último, elige la opción **Sí** para guardar el archivo.

Enhorabuena, acabas de crear un disquete de arranque. Para utilizarlo, tienes que volver a arrancar el ordenador pulsando **Ctrl+ Alt+ tecla de borrado**. Deja el disco en la unidad **A**. Después de haber seguido estas instrucciones, tendrás la memoria correctamente configurada para poder jugar a WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PREGUNTAS FRECUENTES

P: Mi joystick no funciona con WWF WrestleMania*: The Arcade Game. ¿Qué puedo hacer?

R: Debido a las múltiples configuraciones de los ordenadors personales, pueden surgir muchos tipos de conflictos. Lo primero que hay que hacer es averiguar dónde está conectado tu joystick. Luego tienes que consultar los manuales de tu sistema para asegurarte de que el puente conector del puerto en el que está conectado tu joystick está ajustado en ON (ENCENDIDO) o ENABLED (ACTIVADO).

NOTA: sólo puede haber un puerto de juego asignado a tu ordenador. Asegúrate de que los otros puertos de juego están apagados (OFF).

Otra solución posible es ajustar la velocidad del puerto de juego. Hemos descubierto que al aumentar la velocidad, se obtienen mejores resultados. Consulta el manual de tu tarjeta de juego, o el de tu tarjeta de sonido para averiguar cómo se cambia este ajuste. Puede que se ajuste manualmente o puede que se trate de un cambio de configuración en el software.

P: Tengo una tarjeta de sonido 100% compatible, pero no puedo oír nada. ¡No lo entiendo!

R: Si tu tarjeta de sonido no aparece en la lista, pero es 100% compatible con las que sí aparecen, puede que la tengas ajustada en el modo de imitación de Sound Blaster. Consulta el manual de tu tarjeta de sonido para obtener más información, o bien, asegúrate de que no hay ningún conflicto con la interrupción (IRQ) de tu tarjeta de sonido. Las voces digitalizadas que el juego lleva incorporadas no se reproducirán si existe tal conflicto. Ejecuta el programa **SETSOUND** que encontrarás en el directorio **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Asegúrate de que, después de haber configurado la tarjeta de sonido, el programa verifica que lo has hecho correctamente.

Nota para los usuarios de Soundscape/Reveal SFX32 de Ensoniq: si tienes problemas para configurar tu tarjeta de sonido, escoge el controlador Sound Blaster de Creative Labs, o cualquier otro que sea 100% compatible, en la pantalla de **SETSOUND**. Asegúrate de que has ajustado la tarjeta de sonido en el modo de simulación de FM (FM emulation).

P: De vez en cuando WWF WrestleMania*: The Arcade Game se bloquea. ¿Qué puedo hacer para solucionar este problema?

R: Puede que hayas cargado un producto de software que no es compatible con WWF WrestleMania*: The Arcade Game. Prueba arrancando el sistema desde un disquete de arranque. También puede que tu sistema no cumpla con todos los requisitos. Ten en cuenta los requisitos enumerados en la caja. No podrás jugar a este juego a no ser que cumplas con los requisitos mínimos. Asegúrate de que todos los controladores de tu sistema están actualizados.

También puedes probar cambiando los controladores de tu tarjeta de sonido. Para ello, ejecuta el programa **SETSOUND**, que encontrarás en el directorio **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Si utilizas un controlador que no vale, el juego colapsará.

WWF WrestleMania*: The Arcade Game no es compatible con el procesador Blue Lightning de IBM. Este procesador hará que el juego colapse.

P: El juego funciona con lentitud en mi sistema. ¿Qué puedo hacer para que vaya más rápido?

R: Si WWF WrestleMania*: The Arcade Game funciona demasiado despacio:

- Realiza una instalación completa en vez de una parcial.
- Desactiva los efectos de sonido utilizando el programa setsound.exe.
- Asegúrate de que tienes un mínimo de 256Kb de caché.
- Utiliza un disquete de arranque para liberar memoria.

P: ¿Por qué el juego colapsa cuando juego a través de MS Windows 3.1, Windows NT o IBM OS/2?

R: Los entornos multitarea como estos pueden plantear problemas con WWF WrestleMania*: The Arcade Game debido a que necesitan utilizar parte de la memoria y otros recursos del sistema. Te recomendamos que juegues a WWF WrestleMania*: The Arcade Game directamente desde el DOS.

P: Cuando ejecuto WWF WrestleMania*: The Arcade Game me sale el mensaje "Can't find Wrestlemania CD in Drive D". ¿Qué puedo hacer?

R: Si recibes este mensaje, asegúrate de que tu CD-ROM de WWF WrestleMania*: The Arcade Game está en la unidad de CD-ROM y de que dicha unidad está funcionando. Si todas estas soluciones fallan, vuelve a instalar el juego.

P: ¿Cómo deshago la instalación de WWF WrestleMania*: The Arcade Game?

R: Para deshacer la instalación del juego, ejecuta el archivo "UNINST95.EXE" desde el CD-ROM de WWF WrestleMania*: The Arcade Game. Una vez en DOS, teclea la letra correspondiente a la unidad de tu CD-ROM (suele ser D: o E:) y pulsa INTRO. Luego teclea UNINST95 para que comience el proceso.

Para deshacer la instalación del juego en Windows 95, pulsa dos veces en el archivo UNINST95, en Windows Explorer (Administrador de archivos). Este archivo está situado en el CD-ROM de WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

Después de que el juego quede borrado, no habrá confirmación.

AYUDA TÉCNICA DE ACCLAIM

Si, después de consultar el suplemento técnico, sigues teniendo problemas con WWF WrestleMania*: The Arcade Game, lee esta sección y llámanos. Tenemos una plantilla de técnicos dispuestos a ayudarte a resolver cualquier problema que te pueda surgir. Actualmente, los ordenadores personales pueden tener combinaciones muy diferentes de elementos de hardware y de software. Por esta razón, puede que te pidamos que recurras a una compañía de ordenadores, a un fabricante de productos de hardware o a una editorial de productos de software, con el fin de que te ayuden a configurar correctamente tu sistema. Cuando nos llames, procura estar cerca de tu ordenador. También sería de gran ayuda que tuvieses acceso a un fax. Ten preparada la siguiente información:

• Una lista que incluya el tipo de ordenador que tienes, procesador, velocidad de transferencia de datos y cantidad de memoria RAM. Por ejemplo: Compaq/486DX2–66 Mhz/8MB.

• La versión del DOS y el tipo de software de compresión de discos, si es que tienes alguno (ej. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc...).

• El contenido de tu archivo **CONFIG.SYS** y del **AUTOEXEC.BAT**.

• El contenido de la sentencia del comando **MEM**. Este comando muestra la cantidad de memoria disponible.

• El mensaje de error tal y como aparece en la pantalla (si es que ése es el problema).

• La marca de la tarjeta de sonido y los ajustes de su interrupción (IRQ), dirección de E/S (IRQ) y acceso directo a memoria (DMA). Esta información se encuentra en el archivo AUTOEXEC.BAT. Basta con que teclees:

EDIT AUTOEXEC.BAT [intro]

Tienes que buscar una línea que se parezca a esta:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

El número que sigue a la "A" es la dirección de la tarjeta de sonido, el que va con la "I" es la interrupción, y el que va con la "D" es el del acceso directo a memoria.

SUPPLEMENTO TECNICO DI WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME

Se hai problemi con WrestleMania*: The Arcade Game, leggi attentamente questo supplemento tecnico prima di telefonare al numero dell'assistenza tecnica.

PROTEZIONE DALLA COPIA

E' stato apportato uno schema di protezione della copia per WrestleMania*: The Arcade Game. Per **POTER** giocare, DEVI inserire il CD-ROM di WrestleMania*: The Arcade Game nell'unità CD-ROM. Se il CD-ROM non si trova nell'unità, il programma non permetterà l'accesso al gioco. Questo vale sia che sia stata eseguita un'installazione completa che una parziale.

GESTIONE MEMORIA

WrestleMania*: The Arcade Game è stato completamente testato prima della sua distribuzione sul mercato. Se dovessi avere dei problemi con WrestleMania*: The Arcade Game, questi saranno molto probabilmente legati alla locazione della memoria del tuo computer. Di seguito troverai alcune informazioni per la configurazione della memora del tuo computer.

La maggior parte dei computer vengono venduti con la memoria configurata in modo tale da poter far utilizzare prodotti software di mercato. Prodotti software tipo videogiochi richiedono frequentemente una configurazione della memoria maggiore. Per poter far funzionare in modo adeguato WrestleMania*: The ArcadeGame, si consiglia una memoria convenzionale MS-DOS di circa 430 K. Se ne disponi di maggiore memoria meglio ancora, ma "WrestleMania*" è stato utilizzato con questo tipo di definizione senza problemi. Avrai inoltre bisogno di almeno 6144 K di memoria estesa. Puoi controllare la memoria disponibile digitando **MEM** [invio] al comando DOS **(C:\>)**. Il numero che viene mostrato alla dicitura "Largest executable program size" corrisponde alla memoria disponibile.

Se ci fosse qualsiasi tipo di problema di errore di memoria (p. es. allocazione di memoria, fatal error, ecc.), esegui le seguenti istruzioni:

- Se stai utilizzando **MS-DOS 6.2** o maggiore, puoi risolvere il problema spegnendo e riaccendendo il computer e premendo il tasto **F8 quando** appare la scritta **"STARTING MS-DOS"** (AVVIO MS-DOS). Il sistema DOS chiederà conferma circa le unità che devono essere caricate e attivate nei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT**. Se non sei sicuro dell'unità da caricare, guarda gli esempi dei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** di questo supplemento, e/o controlla il manuale hardware. Ricordati che puoi anche utilizzare un dischetto di avvio DOS per semplificare il procedimento di avvio di WrestleMania*: The Arcade Game. Per questo, leggi le informazioni che seguono.

DOS BOOT DISK INSTRUCTIONS (ISTRUZIONI DEL DISCHETTO DI AVVIO DOS)

Utilizzando un dischetto di avvio DOS puoi liberare della memoria senza modificare i file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** del disco fisso. Anche se avvii il computer da un dischetto di avvio DOS puoi comunque accedere al disco fisso ma in questo modo puoi configurare la memoria in maniera diversa.

Dopo aver creato il dischetto di avvio DOS, dovrai copiare i due file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** sul dischetto di avvio e modificarli. In questo modo non modificherai questi due file sul disco fisso ed eviterai così di alterare la configurazione della memoria per l'uso di altri programmi.

ATTENZIONE: Se non sai come creare un dischetto di avvio e non ti senti pronto a farlo, non iniziare senza l'assistenza di qualcuno più esperto. Contatta il Supporto Tecnico se hai bisogno di aiuto.

Se stai utilizzando **MS-DOS 5.0** o se sei in possesso di un'unità che deve essere caricata (p. es. scheda sonora, CD-ROM, l'unità HIMEM.SYS per maggior memoria, ecc.) allora dovrai creare un dischetto di avvio. Devi poter arrivare ad avere 430K di memoria convenzionale disponibile. [Una volta creato il dischetto di avvio e riavviato il computer, digita **MEM** [invio] al comando DOS **(C:\>)** per controllare la memoria disponibile.]

1. Per creare un dischetto di avvio, hai bisogno di un nuovo dischetto **formattato** per l'unità **A:\>**. *Ricordati di eseguire un* ***backup per i file (CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT) prima di procedere ai cambiamenti.*** Il disco fisso non funzionerà correttamente senza questi file. Se il tuo computer gira automaticamente da un altro programma (p. es. windows, dosshell, ecc.) dovrai uscire da questi programmi. Dopo averlo fatto, vedrai quanto segue:
   C:\>
2. Inserisci il nuovo dischetto formattato nell'unità **A** e al comando **C:\>** digita **SYS A:** [invio]
   Il video visualizzerà la scritta **SYSTEM TRANSFERRED** (sistema trasferito). *Ricordati: E' molto importante utilizzare l'unità* ***A:\>*** *per il dischetto di avvio. L'avvio dall'unità B:\> non funzionerebbe.*
3. Digita: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [invio] Lo schermo indicherà 1 file copied (1 file copiato).
   Digita: **COPY: C:\AUTOEXEC.BAT A:** [invio]

Lo schermo indicherà 1 file copied (1 file copiato)

4. Ora dobbiamo richiamare i file di avvio **(CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT)** dal dischetto di avvio per poter avviare il computer dal dischetto. Per semplificare questo procedimento è consigliabile fare una stampa dei file di avvio. Potrai utilizzare la stampa di questi file come guida.

Dovrai togliere qualsiasi unità esterna e programmi **TSR**/residenti in memoria, p.es. gestori mouse, anti-virus, TSR, programmi cache disco, ecc. **NON UTILIZZARE lo SPEED DRIVE di Symantec**. Potrebbero esserci problemi quando gira il gioco.

5. Accedi all'unità **A:\>** digitando **A:** [invio]
   Digita **EDIT A:\CONFIG.SYS** [invio]
   Sullo schermo apparirà il contenuto del file **CONFIG.SYS**.

L'unità CD-ROM, localizzata nel file **CONFIG.SYS** normalmente contiene il nome del disco (p. es. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS**, ecc.) seguito dal nome del dispositivo CD-ROM (p. es. /D:MSCD001, SLCD000). Ricordati di escludere il gestore mouse, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** e le unità **IFSHLP.SYS** di windows.

Di seguito troverai un esempio di come la configurazione del file CONFIG.SYS di WWF WrestleMania*: The Arcade Game dovrebbe essere costituita:

[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (il tuo CD-ROM dovrebbe essere simile a questo)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=??????????? (alcune schede sonore necessitano di una linea nel config.sys. Se sei in dubbio se inserirla o no, per ulteriori informazioni, osserva il manuale della scheda sonora, o tuo config.sys originale o contatta il distributore)

NOTA: Nonostante sia importante che il tuo file sia composto delle stesse diciture, (p. es. **DEVICE=C:**???????), la configurazione sarà diversa per ogni computer.

6. Devi cancellare e/o inserire qualsiasi dicitura necessaria per conformarti il più possibile all'esempio sopra descritto. Quando hai terminato le modifiche, puoi salvare il file premendo i tasti **ALT + F** per far comparire il menu a comparsa e poi premere **X** per uscire e **Y** per salvare.
7. Ora puoi richiamare il file **AUTOEXEC.BAT**. Per fare ciò digita:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [invio]
   Sullo schermo apparirà il contenuto del file AUTOEXEC.BAT
   L'allestimento della scheda sonora, nel file AUTOEXEC.BAT, normalmente conterrà la linea **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, in cui "?" indica il numero che il tuo computer utilizza (guardare la stampa dei file di avvio). Di seguito troverai un esempio di come la configurazione del file **AUTOEXEC.BAT** di WWF WrestleMania*: The Arcade Game dovrebbe essere costituita:

[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (l'allestimento della scheda sonora dovrebbe essere simile a questo)
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (la linea del tuo MSCDEX dovrebbe essere simile a questa)
C:CD\ACCLAIM\WMANIA (o qualsiasi directory in cui sia installato 'WWF')WWF

8. Devi cancellare e/o inserire qualsiasi dicitura necessaria per conformarti il più possibile all'esempio sopra descritto. Quando hai terminato le modifiche, puoi salvare il file premendo i tasti **ALT + F** per far comparire il menu a comparsa e poi premere **X** per uscire e **Y** per salvare.

Congratulazioni, hai appena creato un dischetto di avvio DOS. Per utilizzarlo, spegni e riaccendi il computer premendo **CTRL+ALT+DELETE**. Lascia il dischetto nell'unità **A**. La memoria dovrebbe ora essere configurata correttamente per giocare a WWF WrestleMania*: The Arcade Game.

PROBLEMI TECNICI

DOMANDE RICORRENTI

D: Il mio joystick non funziona con WWF WrestleMania*: The Arcade Game. Cosa devo fare?

R.: A causa delle diverse configurazioni dei PC possono a volte esserci problemi. La prima cosa da fare è determinare quale joystick è collegato. Poi devi controllare il manuale hardware per assicurarti che l'allestimento jumper per la porta joystick sia posizionato su ON o ENABLED.

NOTA: sul computer ci può essere definita una sola porta per il gioco. Assicurati che tutte altre porte del gioco siano disattivate.

Potresti anche cercare di modificare la velocità della porta del gioco. Normalmente se si aumentano gli allestimenti, questi daranno risultati migliori. Leggi il manuale della scheda gioco e/o scheda sonora per informazioni su come agire. Potrebbe essere sia una modifica fisica che una configurazione software.

D: Possiedo una scheda sonora compatibile al 100% ma non ottengo nessun suono. Cosa succede?

R: Se la tua scheda sonora non è elencata nella lista, ma è compatibile al 100% con una delle schede elencate, forse deve essere definita nella modalità emulazione Sound Blaster. Controlla il manuale della scheda per ulteriori informazioni. Oppure assicurati che non esistano conflitti IRQ con la scheda sonora. Il parlato digitale nel gioco non potrà essere utilizzato se tale problema è presente. Fai girare il programma **SETSOUND** che si trova nella directory **C:\ACCLAIM\WMANIA**. Dopo aver configurato la scheda sonora, assicurati che il programma verifichi che la configurazione sia andata a buon fine.

Nota per gli utenti di Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Se hai problemi nel configurare la tua scheda sonora, prova con il "Creative Labs Sound Blaster" e con gestori compatibili al 100% della videata **SETSOUND**. Assicurati che tutte le schede sonore siano state definite in modalità emulazione.

D: WrestleMania*: The Arcade Game si blocca. Cosa posso fare per evitarlo?

R: Forse sta girando un software non compatibile con WrestleMania*: The Arcade Game. Prova a far girare il sistema da un dischetto di avvio. Controlla tutti i requisiti del sistema. Prendi nota dei requisiti descritti nella scatola. Non potrai giocare a meno che tutti i requisiti minimi siano soddisfatti. Assicurati che tutte le unità del sistema siano aggiornate.

Puoi anche provare a cambiare l'unità della scheda sonora facendo girare il file **SETSOUND** dalla directory **C:\ACCLAIM\WMANIA.** Se utilizzi un gestore errato, il gioco si interrompe.

WrestleMania*: The Arcade Game non è compatibile con il processore IBM Blue Lightining. Questo processore bloccherà il gioco.

D: Il gioco gira lentamente sul mio sistema. Come renderlo più veloce?

R: Se WrestleMania*: The Arcade Game gira lentamente sul tuo sistema:

- Esegui l'installazione completa invece di quella parziale.
- Disattiva gli effetti sonori utilizzando il programma **SETSOUND.EXE**.
- Assicurati che ci siano almeno 256 K di cache.
- Prova ad utilizzare un dischetto di avvio per liberare della memoria.

D: Perché il gioco si blocca quando gioco WrestleMania*: The Arcade Game da MS Windows, Windows NT, IBM OS/2?

R: Gli ambienti multi-tasking come questi possono entrare in conflitto con WrestleMania*: The Arcade Game per quanto riguarda l'utilizzo della memoria o altre risorse di sistema. Si consiglia di giocare WrestleMania*: The Arcade Game direttamente da DOS e non attraverso un qualsiasi ambiente operativo.

D: Quando faccio girare WrestleMania*: The Arcade Game ricevo un messaggio di errore, "Can't find Wrestlemania CD in Drive D" Cosa posso fare?

R: Se ricevi questo messaggio, assicurati che il CD-ROM di WrestleMania*: The Arcade Game sia inserito nell'unità e che funzioni correttamente. Altrimenti installa il prodotto nuovamente.

D: Come posso disinstallare WrestleMania*: The Arcade Game?

R: Per disinstallare il gioco esegui il file **"UNINST95.EXE"** dall'unità CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game.

Lo puoi fare dal DOS, digitando la lettera della tua unità CD-ROM (di solito D: o E:) e premendo INVIO. Digita poi **"UNINST 95"** per iniziare il processo di disinstallazione.

Per disinstallare il gioco in Windows 95, clicca due volte il file "UNINST95" in Windows Explorer (File Manager).

Questo file si trova sull'unità CD-ROM WrestleMania*: The Arcade Game.

Non verrà data conferma dopo che il gioco è cancellato.

SUPPORTO TECNICO ACCLAIM

Se, dopo aver controllato questo supplemento tecnico ci fossero ancora problemi con WrestleMania*: The Arcade Game, leggi questa parte e telefonaci. Abbiamo a disposizione dei tecnici pronti ad assisterti con qualsiasi problema. I computer di oggi dispongono di svariate combinazioni software e hardware. Per questa ragione, forse ti chiederemo di rivolgerti a una società software, a un distributore hardware o a un editore di sistemi software, per poter essere in grado di configurare il tuo computer correttamente. Sarebbe utile poter utilizzare un fax. Quando telefoni prepara la seguente lista:

- Descrizione marca del computer, processore, velocità orologio e quantità di RAM. Ad esempio: Compaq/486DX2-66 MHZ/ 8MB
- Versione DOS e, se esistente, tipo di software compressione disco (p. es. Stacker, DoubleSpace, Superstor, ecc).
- Contenuto dei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT**.
- Contenuto della riga MEM. Questo mostra la memoria disponibile.
- Gli ESATTI messaggi di errore visualizzati (se ce ne sono).
- La marca della scheda sonora, l'IRQ, l'indirizzo I/O e l'allestimento DMA della scheda.
  (Puoi trovare queste informazioni nell'AUTOEXEC.BAT. Semplicemente digita:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [invio]
  Dovresti notare una linea che mostra:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Il numero dopo "A" mostra l'indirizzo della scheda sonora. "I" è l'interruzione, e "D" è il DMA.

WRESTLEMANIA*: THE ARCADE GAME TECHNISCHE BIJLAGE

Als u problemen ondervindt met Wrestlemania*: Het Arcadespel, neem dan even de tijd om deze technische bijlage te lezen voordat u ons nummer voor technische hulp belt.

KOPIEBEVEILING

We hebben een kopiebeveiliging aangebracht in Wrestlemania*: The Arcade Game. U **MOET** de CD-ROM van Wrestlemania*: The Arcade Game in uw CD-ROM-drive hebben zitten, om het spel te kunnen draaien. Het programma geeft uitsluitend toegang tot het spel als de CD-ROM in uw drive zit. Dit geldt zowel voor de volledige als de gedeeltelijke installatie.

GEHEUGENBEHEER

Wrestlemania*: The Arcade Game werd voordat het op de markt werd gebracht uitvoerig getest. Als u problemen heeft met Wrestlemania*: The Arcade Game, dan hebben deze zeer waarschijnlijk te maken met de manier waarop het geheugen van uw computer is toegewezen. Hieronder staan een aantal procedures uitgewerkt voor het configureren van het geheugen van uw computer.

De meeste PC's zijn door de fabrikant geconfigureerd voor het draaien van zakelijke software. Ontspanningssoftware vereist meestal een wat robuustere configuratie van het geheugen. Om Wrestlemania*: The Arcade Game goed te laten functioneren, raden we u aan om er voor te zorgen dat MS-DOS een totaal van 430K conventioneel geheugen ter beschikking heeft. Hoe meer conventioneel geheugen hoe beter, maar deze hoeveelheid is bij ons voor het draaien van Wrestlemania*: The Arcade Game voldoende gebleken. U heeft ook tenminste 6144K uitgebreid geheugen nodig. U kunt de hoeveelheid geheugen die u heeft nagaan door **MEM** [enter] bij de DOS-prompt (**C:\>**) in te typen. Het getal na "Largest executable program size" is de hoeveelheid geheugen die u op dit moment heeft.

Als u een geheugenfout tegenkomt (d.w.z. fouten in geheugentoewijzing, fatale fouten, etc.), voer dan de volgende instructies uit:

- Als u **MS-DOS 6.2** of hoger gebruikt, kunt u de problemen met het geheugen oplossen door uw computer opnieuw op te starten en op de **F8-toets** te drukken als op het scherm **"STARTING MS-DOS"** wordt weergegeven. In DOS wordt u gevraagd om alle drivers te bevestigen die moeten worden geladen en in uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden moeten worden verwerkt. Als u niet zeker weet welke drivers moeten worden geladen, raadpleeg dan de voorbeelden van de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** in deze bijlage en/of uw handleidingen bij de hardware. Denk eraan dat u ook een DOS opstartdiskette kunt gebruiken om de opstartprocedure van Wrestlemania*: The Arcade Game te vereenvoudigen. Zie het volgende onderdeel.

INSTRUCTIES DOS OPSTARTDISKETTE

Door een DOS opstartdiskette te gebruiken kunt u meer geheugen vrij maken zonder de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** op uw harde schijf te veranderen. Het opstarten van uw computer vanuit een DOS-diskette verhindert u niet de toegang tot uw harde schijf, maar geeft u enkel een andere methode om uw geheugen te configureren.

Na het samenstellen van een DOS opstartdiskette, kopieert u de **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden op de opstartdiskette en past u deze kopieën aan. Gebruik deze methode om het veranderen van de **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden op uw harde schijf te vermijden, wat van invloed kan zijn op de configuratie van uw geheugen voor het draaien van andere toepassingen.

WAARSCHUWING: Als u niet zeker weet hoe u een opstartdiskette moet samenstellen of als u ook maar iets minder dan 100% zeker bent hierover, doe dit dan niet zonder hulp. Raadpleeg ons telefoonnummer voor technische steun als u hulp nodig heeft.

Als u **MS-DOS 5.0** gebruikt of als u bepaalde drivers hebt die moeten worden geladen (d.w.z. een geluidskaart, CD-ROM, de HIMEM.SYS driver voor hoger geheugen, etc.) dan moet u een opstartdiskette samenstellen. Het doel is om meer dan 430K conventioneel geheugen beschikbaar te maken. [Als u eenmaal uw opstartdiskette hebt samengesteld en uw computer opnieuw heeft opgestart, typ dan **MEM** [enter] in bij de DOS-prompt **(C:\>)** om te controleren hoeveel geheugen beschikbaar is.]

1. Om een opstartdiskette samen te stellen, heeft u een lege geformatteerde diskette voor uw **A:\ drive** nodig. ***Vergeet niet om een backup te maken van uw opstartbestanden (AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS) voordat u de beoogde veranderingen aanbrengt.*** *Uw harde schijf werkt niet goed zonder deze bestanden.* Als uw computer automatisch opstart met een ander programma (d.w.z. windows, dosshell, etc.) moet u uit dit programma gaan. Nadat u dit gedaan heeft, moet u de volgende prompt zien: **C:\>**

2. Stop de lege geformatteerde diskette in de **A drive** en typ achter de **C:\>** prompt **SYS A:** [enter] in.
   Nu moet er **SYSTEM TRANSFERRED** op het scherm verschijnen. *Denk eraan: Het is erg belangrijk dat u de **A:\>** drive voor de opstartdiskette gebruikt. Opstarten vanuit de B:\> drive werkt niet.*

3. Typ: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopiëerd) staan.
   Typ: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopiëerd) staan.

4. Nu moeten we uw opstartbestanden (**CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT**) op de opstartdiskette wijzigen, zodat deze diskette kan werken. Om deze procedure te vereenvoudigen, kunt u de huidige opstartbestanden wellicht uitprinten. U kunt deze printout dan ter referentie gebruiken.
   U dient alle overbodige drivers en **TSR**/geheugenresidente programma's; d.w.z. muis-drivers, anti-virus TSR's, disk-caching-programma's, etc, te verwijderen. **Gebruik GEEN SPEED DRIVE van Symantec.** Dit kan problemen veroorzaken bij het draaien van het spel.

5. Stap over op de **A:\>** drive door **A:** [enter] in te typen
   Typ **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter] in

De inhoud van uw **CONFIG.SYS** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.

De CD-ROM-driver die in het **CONFIG.SYS** bestand zit, bevat normaal gesproken de naam van de driver (d.w.z. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.) gevolgd door de naam van uw CD-ROM (d.w.z. **/D:MSCD001, SLCD000**). Verwijder de muis-driver, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** en de **IFSHLP.SYS** drivers van Windows.

Hieronder volgt een voorbeeld van een ideaal **CONFIG.SYS** bestand voor WWF Wrestlemania*: The Arcade Game:

[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (uw CD-ROM-driver moet hierop lijken)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=????????? (bepaalde geluidskaarten vereisen een regel in het config.sys. Als u niet zeker bent of u deze regel nodig hebt, raadpleeg dan uw handleidingen voor geluidskaarten, uw origineel config.sys of uw fabrikant voor meer informatie).

NB: Hoewel het belangrijk is dat uw bestand dezelfde koppen van de regels heeft (d.w.z. **DEVICE= C:**??????), verschilt de configuratie per computer.

6. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent met het aanbrengen van de nodige veranderingen, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Typ dan **X** in om het scherm te verlaten en **Y** om te bewaren.

7. Nu moet u ook uw **AUTOEXEC.BAT** bestanden wijzigen. Doe dat door het volgende in te typen:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
   De inhoud van uw **AUTOEXEC.BAT** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.
   De geluidskaartinstellingen in het **AUTOEXEC.BAT** bestand bevatten gewoonlijk de regel **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, waarbij "?" het getal is dat uw PC gebruikt (zie printout van uw eigen opstartbestanden).
   Hieronder volgt een voorbeeld van een ideaal **AUTOEXEC.BAT** bestand voor WWF Wrestlemania*: The Arcade Game:

[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (uw geluidskaartinstelling moet hierop lijken)
C;\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (uw MSCDEX regel moet hierop lijken)
C: CD \ACCLAIM\WMANIA (of de directory waarin u 'WWF' hebt geïnstalleerd) WWF

8. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Typ dan **X** in om het scherm te verlaten en **Y** om te bewaren.

Gefeliciteerd, u hebt zojuist een DOS opstartdiskette gemaakt. Start, om hem te gebruiken, gewoon de computer opnieuw op door **Ctrl+Alt+Del** in te drukken. Laat de diskette in drive A zitten. U heeft nu als het goed is uw geheugen op de juiste manier geconfigureerd om WWF Wrestlemania*: The Arcade Game te spelen.

HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN
ALGEMENE VRAGEN

V: Mijn joystick werkt niet bij Wrestlemania*: The Arcade Game. Wat moet ik doen?

A: Vanwege verschillende varianten van PC-configuraties, kunnen zich veel problemen voordoen. Het eerste wat u moet doen is te kijken waar uw joystick is aangesloten. Vervolgens moet u in de handleiding voor de hardware kijken of de joystick-poort op ON of ENABLED staat.

N.B.: Er mag slechts één poort zijn toegewezen. Zorg ervoor dat alle andere spelpoorten op OFF staan.

U kunt ook de snelheid van uw spelpoort aanpassen. Een hogere snelheid geeft meestal betere resultaten. Raadpleeg de handleiding bij uw spelkaart en/of uw geluidskaart voor de betreffende instructies. Hiervoor kan een wijziging in de hardware of in de software nodig zijn.

V: Ik heb een 100% compatibele geluidskaart, maar ik krijg geen enkel geluid. Ik snap het niet!

A: Als uw geluidskaart niet op de doos staat, maar hij is 100% compatibel met één van de kaarten die in de lijst zijn opgenomen, moet hij misschien op Sound Blaster Emulation worden gezet. Raadpleeg uw handleiding voor geluidskaarten voor meer informatie. Zorg er tevens voor dat er geen IRQ-conflicten zijn met de geluidskaart. De digitale spraak in het spel werkt in zo'n geval niet. Draai het **SETSOUND** programma in uw **C:\ACCLAIM\WMANIA**-directory. Zorg ervoor dat het programma, na het configureren van uw geluidskaart, controleert of de geluidskaart met succes is geconfigureerd.

Opmerking voor gebruikers van Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Als u problemen heeft met het configureren van uw geluidskaart, probeert u dan eens de "Creative Labs Sound Blaster" en 100% compatibele driver in het **SETSOUND** scherm te kiezen. Zorg er voor dat de geluidskaart op FM-modulatie staat.

V: Wrestlemania*: The Arcade Game crasht af en toe. Wat kan ik doen om dit probleem te verminderen?

A: Het kan zijn dat u andere software draait die niet compatibel is met Wrestlemania*: The Arcade Game. Probeer het systeem te starten vanuit een opstartdiskette. Het kan ook zijn dat u niet aan alle systeemeisen voldoet. Controleer de vermelde vereisten op de doos. U kunt het spel uitsluitend spelen als u aan de minimum vereisten voldoet. Zorg er voor dat alle drivers in uw systeem up-to-date zijn.

U kunt ook proberen om de drivers voor uw geluidskaart te veranderen door **SETSOUND** in de **C:\ACCLAIM\WMANIA**-directory te draaien. Het spel crasht als u een onjuiste driver gebruikt.

Wrestlemania*: The Arcade Game is niet compatibel met de IBM Blue Lightning processor. Deze processor heeft tot gevolg dat het spel vastloopt.

V: Het spel draait heel langzaam op mijn systeem. Hoe kan ik het sneller laten gaan?

A: Als Wrestlemania*: The Arcade Game langzaam draait op uw systeem:

* Voer een volledige installatie uit in tegenstelling tot een gedeeltelijke installatie.
* Schakel de geluidseffecten uit met behulp van het **SETSOUND.EXE** programma.
* Zorg er voor dat u ten minste 256Kb cache heeft.
* Probeer met behulp van een opstartdiskette wat meer geheugen vrij te maken.

V: Waarom crasht* het *spel als ik Wrestlemania*: The Arcade Game in MS Windows, Windows NT, IBM OS/2 speel?

A: Multi-tasking omgevingen zoals deze kunnen met Wrestlemania*: The Arcade Game problemen krijgen in het gebruik van hun geheugen en andere systeembronnen. Wij raden u aan om Wrestlemania*: The Arcade Game direct vanuit DOS te spelen en niet via een andere besturingsomgeving.

V: Als ik Wrestlemania*: The Arcade Game draai, krijg ik de foutmelding, "Can't find the Wrestlemania CD in Drive D." Wat moet ik doen?

A: Als u deze melding krijgt, zorg er dan voor dat de Wrestlemania*: The Arcade Game CD-ROM in de CD-ROM-drive zit en dat de CD-ROM-drive werkt. Als niets anders wil lukken, installeer dan het produkt opnieuw.

V: Hoe 'de-installeer' ik Wrestlemania*: The Arcade Game?

A: Draai, om het spel te de-installeren, het **"UNINST95.EXE"** bestand van de Wrestlemania*: The Arcade Game CD-ROM. Vanuit DOS kan dit worden gedaan door de letter van uw CD-ROM-drive in te typen (de meeste zijn ofwel **D:** of **E:**) en op ENTER te drukken. Typ daarna **'UNINST95'** in om het de-installatieproces te starten.

Dubbelklik op het bestand **"UNINST95"** in Windows Explorer (File Manager) om het spel in Windows 95 te de-installeren. Dit bestand zit op de Wrestlemania*: The Arcade Game CD-ROM.

Er vindt geen bevestiging plaats nadat het spel is gewist.

ACCLAIM TECHNISCHE HULP

Als u na het doornemen van deze technische bijlage nog steeds problemen ondervindt met WF Wrestlemania*: The Arcade Game, lees dan deze paragraaf en bel ons. Er staat een team van technici voor u klaar om u te helpen met al uw problemen. Tegenwoordig kunnen PC's veel verschillende combinaties hardware en software hebben. Hierdoor moeten we u wellicht doorverwijzen naar een computerbedrijf, hardwarefabrikant of uitgever van systeemprogrammatuur om uw systeem naar behoren te configureren. Als u ons belt, probeer dan in de buurt van uw computer te zijn. Het zou erg handig zijn als u beschikt over een faxmachine. Zorg er voor dat u de volgende informatie bij de hand heeft:

* Een lijst van uw merk computer, kloksnelheid en hoeveelheid RAM. Bijvoorbeeld Compaq/486DX2-66MHZ/ 8MB
* De DOS-versie en, indien voorhanden, het type disk-comprimeringssoftware. (d.w.z. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
* De inhoud van uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden.
* De inhoud van het **MEM**-overzicht. Dit commando geeft de huidige hoeveelheid beschikbaar geheugen weer.
* De EXACTE foutmelding die staat weergegeven (indien van toepassing).
* Het merk geluidskaart, het IRQ, I/O adres en de DMA-instelling van die kaart.

(U kunt deze informatie in de AUTOEXEC.BAT vinden). Typ gewoon in:

EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]

U moet een regel te zien krijgen die er zo uitziet:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

Het nummer dat volgt op de "A" is het adres van de geluidskaart, "I" is de onderbreking en "D" is de DMA.


Acclaim®